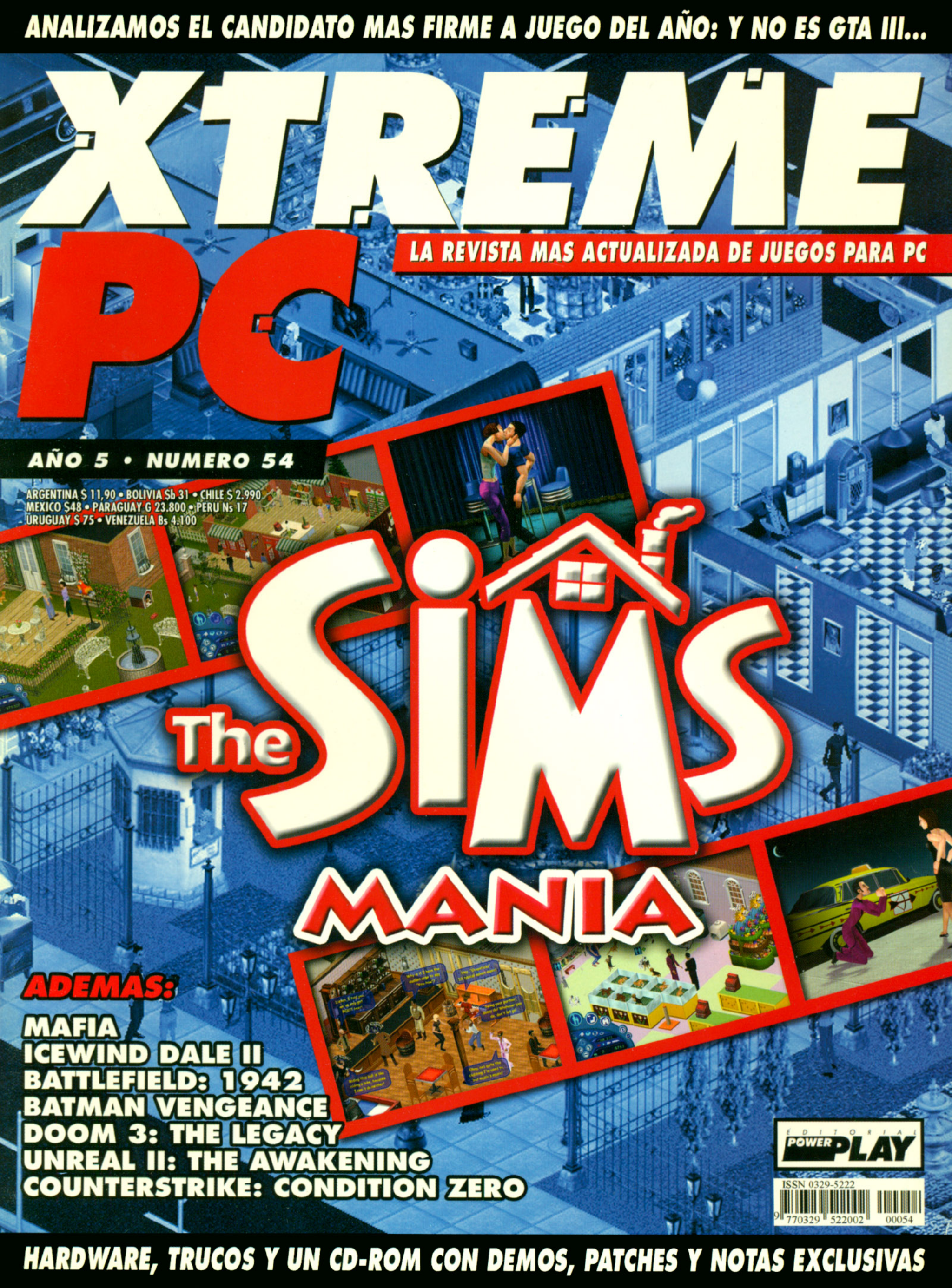


ANALIZAMOS EL CANDIDATO MAS FIRME A JUEGO DEL AÑO: Y NO ES GTA III...
XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
AÑO 5 • NUMERO 54
ARGENTINA $ 11,90 • BOLIVIA $b 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU Ns 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100
The SIMS
MANIA
ADEMAS:
MAFIA
ICEWIND DALE II
BATTLEFIELD: 1942
BATMAN VENGEANCE
DOOM 3: THE LEGACY
UNREAL II: THE AWAKENING
COUNTERSTRIKE: CONDITION ZERO
EDITORIAL POWER PLAY
ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00054
HARDWARE, TRUCOS Y UN CD-ROM CON DEMOS, PATCHES Y NOTAS EXCLUSIVAS

Next Level ya está en los kioscos. ¿Que esperás para ir a buscarla?



¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?

datafull.com

Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos

El equipo de **XTREME PC** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!

XTREME PC
AÑO 5 • NUMERO 54

EDITORIAL

QUE MES, QUE JUEGOS...

Sí. Este mes no es habitual. Nos encontramos ante la clásica oleada primaveral, y ya nuestros discos rígidos estallan con nuevos y excelentes juegos, y por si esto fuera poco, con demos que nos vuelan la cabeza, sobre lo que se viene para estos meses que restan hasta fin de año, en los que la oleada será impresionante.
Para empezar, y como ya anticipábamos en tapa, analizamos el juego que hasta el momento, y junto con el Grand Theft Auto es uno de los claros candidatos a convertirse en juego del año: Mafia. Sí. Este juego programado por los genios Checos que nos hicieran perder horas y horas de nuestras vidas a manos de Hidden & Dangerous, repiten la hazaña, y recrean esta vez la Nueva York de los '30 de manera impecable. Un juegazo de principio a fin que no puedo dejar de recomendarles.
Y como no es para menos, esperamos sus opiniones al respecto. Según ustedes, nuestros fieles lectores: ¿Cuál es mejor?
Obviamente que en este número espectacular no solo revisamos el Mafia, y entre muchos otros encontraran los análisis del esperado Icewind Dale II, de la gran sorpresa: The Thing, un juego de rol como nunca vieron: Neverwinter Nights, la adaptación de la novela / película de Tom Clancy: The Sum of All Fears, y el análisis completo y definitivo de la mejor aventura gráfica desde The Longest Journey: Syberia. Todos sencillamente imperdibles. Y esto no es todo, porque al igual que en el número anterior incluimos notas inéditas en el CD de juegos muy importantes, como Batman Vengeance, por lo que la lectura no se termina en la última página de la revista.
Pero tampoco nos olvidamos de las previews, y en este apartado, XPC 54 cuenta con títulos muy calientes, como lo son Doom 3: The Legacy, o Unreal II: The Awakening.
Ah, también tenemos la segunda parte de la guía que el general Erwin nos preparó para que Sudden Strike no sea tan difícil, y los mejores trucos para los últimos lanzamientos.
Por otra parte, el mega análisis de la Sims Manía a la que todo el mundo esta sometido. Discos de datos, un nuevo juego online, y una cobertura especial de todo lo que se viene en este mundo virtual de sim-adictos que parece no tener fin. Desde nuestra redacción, nuestro propio Sim, Diego Bournot, nos preparó desde su forma virtual un mega informe con absolutamente todo lo que necesitan saber acerca de la nueva expansión: Sims: Unleashed, Skins, y todo lo demás, durante cinco días seguidos pegado a la cafetera...
Todo esto, junto a las secciones de siempre, y a un CD que no tiene desperdicio, con las últimas y mejores demos, herramientas y patches, para que tengas lo que todo Gamer debe tener. Nos vemos dentro de 30 días... si es que este maldito Mafia nos deja un minuto libre...

Maximiliano Peñalver



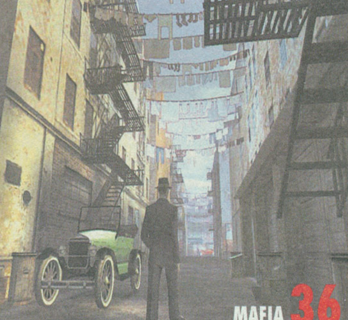
ESPECIALES



SECCIONES

COLUMNAS









LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
OCTUBRE 2002

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Diego "Sim" Bournot

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Daniel Herbón

LOS SALIERIS DE CHARLY
Sebastian Riveros, Facundo Mounes, Patricio Land, Martín "Matuu" Erro, Alejandro Nigro, Antonio "Fareh" Schmidel, Santiago Videla, Andres E. Mikulik

COORDINACION COMERCIAL
Mauricio "Woody Woodpecker" Urbides

PRODUCCION PUBLICITARIA
Antonio Giménez

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Unicamente en la redacción de Lunes a Viernes de 11:00 a 16:00hs.

CONSIGLIERIS
Santiago Peñalver, Raquel Barroso, Gabriela Urbides, Cesar Herbón, Mariano Peñalver, Guillermo Belziti

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR: Austral S.A., Isabel La Católica 137 Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es publicada en Argentina por Editorial Powerplay. Tucuman 2242 9 Piso Dto. "D", Capital Federal. Tel.: 54-11-4954-0285
Buenos Aires, República Argentina.
e-mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.
Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Editorial PowerPlay.
Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.
Impresa en Argentina. Octubre de 2002.

CORREO

ESTE MES: LA GRAND THEFT AUTO III QUE TE PARIO...

¡Nuevamente juntos!
¡Y con qué numerito nos hemos despachado este mes, no se imaginan. Seguramente notarán dos cosas: La primera, que llegó la primavera, y las minusas ya empiezan a estar más ligeras de ropa, lo cual siempre es más que bienvenido. La segunda, y aún más importante, es que la gran mayoría de nuestros lectores está teniendo graves problemas para hacer andar los nuevos juegos que salen al mercado. Grand Theft Auto III evidentemente se lleva las palmas, pero atención a los pesos pesados que se vienen, y a los que ya salieron y nuestras pobres máquinas deberán presentar batalla: Unreal Tournament 2003, Battlefield 1942, Mafia, y la lista parece que no termina nunca. La situación no es sencilla, claro, todos sabemos que no son épocas de andar renovando tecnología, así que mejor pasemos a las cartas:

Papel, Voligoma, Papel...

Amigos de Xtreme PC, les escribe Adrián Vitale desde Rauch.
Hace poco me enteré de su vuelta al puesto de revistas y me puse al día, por eso quiero felicitarlos (un poco tarde, pero...) y decirles que aunque suban el precio los voy a seguir buscando.
Leí y releí los últimos números varias veces, y la calidad es excelente. ¿A quién le importa el papel si los informes y el estilo están iguales que siempre?
Solo les quería dejar mi apoyo, sin importar los cambios que sean necesarios más adelante. Ya que estoy les hago algunas preguntas:
1) ¿Para cuando más o menos saldría Deus Ex 2?
2) GTA: Vice City seria un GTA 4 o una expansión de GTA 3?
Gracias, y sigan así.
Como verás, Adrián, si bien coincidimos en que poco importa el papel si el contenido sigue siendo el de siempre, queremos que nuestra revista luzca mes a mes lo mejor posible, y seguramente buena prueba de ello es el número que hoy tenés en tus manos.
En cuanto a Deus Ex 2, vamos a tener que sufrir una angustiosa espera al menos hasta el mes de Noviembre de 2003. Grand Theft Auto: Vice City será un título completamente independiente y ambientado unos años antes que GTA 3, por lo que sería más una precuela y no. No es una expansión. Ni se sabe, todavía, si va a salir para PC. Por ahora esta anunciado únicamente para PS2. El mismo utilizará un nuevo engine gráfico, y estará ambientado en los tempranos '80s, muy al estilo de la serie televisiva División Miami. Además se incluirán espectaculares mejoras, como el poder andar en moto (una de las cosas que los fans clamaban a gritos), y disponer de más variedad de vehículos; todo esto acompañado de un notable incremento en la cantidad de polígonos que se utilizarán en el apartado gráfico. En suma, mucha luz de neón, zapatitos sin medias, vértigo y flamencos.

El Karma de vivir al Sur

Hola a todo el staff en general de su revista, mi nombre es Pablo, soy de Trelew, provincia de Chubut, y he sido su fiel lector desde aquél glorioso número que tenía en la tapa a Grim Fandango...
¡Ah! ¡Las aventuras gráficas...que buenos tiempos aquellos!
(no me acuerdo el número de la revista) y desde ahí fui siempre a lo de mi revistero amigo mes a mes, con la frase "¿Llegó la Xtreme PC?", pero hoy 16 de Agosto de 2002 mi revistero me informó que el repartidor zonal le dijo que a Xtreme PC no la envían más al sur, así que me gustaría saber de boca de ustedes si no la mandan al sur, ya que no me imagino un mes sin la revista ya que son la mejor publicación (y sino la única Argentina) sobre PC en general.
Gracias.
pablogiordanino@hotmail.com
Pablo, la revista se sigue enviando normalmente a todos los puntos del país, sugerile a tu canillita que la reclame al distribuidor de la zona. De todos modos, y como hemos verificado que son muchos los que nos consultan sobre este problema te recomendamos que leas el apartado especial que hemos incluído en estas páginas con respecto a la distribución al interior.

See You, ¡Space Cowboy!

Hola Xtreme PC, soy Lucas de Capital Federal y tengo 15 años. Y si, yo soy otro más de los que viven en este país que cada día se encuentra más al borde de la anarquía total (si no nos encontramos ya). A nosotros (los lectores) y a ustedes, esta crisis nos está afectando, pero yo voy a hacer como ustedes y no darme por vencido, y seguiré hacia adelante. Bueno, la razón de este mail era para hacerles una pregunta sobre la salida de un juego que me está volviendo loco, y seguro que a otros también. Este tan espectacular juego es nada menos que Neverwinter Nights. Sí, ya sé que se encuentra en las calles, pero mi duda es cuándo llega la versión en castellano. Lo he estado buscando pero no lo encuentro por ninguna parte. ¿Sabrían decirme si el juego va a llegar al país en la versión doblada?
Chau.
I think it's time we blow this scene, get everybody the stuff together.
OK, 3, 2, 1, ¡Let's jam!
Spike, mira lo que pregunta este chico: Si Neverwinter Nights va a salir en castellano.
Jet, dile que en Europa acaba de salir en estos días, y que seguramente pronto se podrá conseguir en Buenos Aires.
¡Tú siempre estás en todo, Spike!
Jet, ¡Déjate de hablar y hazme la comida!

Gold Member

¿Para jugar a Operation Flashpoint Gold tengo que tener el Operation Flashpoint original, o sea, el primero? ¿O sólo tengo que comprar el Gold?
¿Y así puedo jugar?, porque en CD Market dicen que tenés que tener el original pero en la revista dice que la versión Gold es ideal para el que todavía no lo jugó porque trae en el mismo paquete: el original upgradeado, más Red Hammer.
rodney@sinectis.com.ar
El asunto es así: hay dos packs diferentes, el Operation Flashpoint: Cold War Crisis Gold Edition y el Operation Flashpoint Gold Upgrade.
El primero contiene la última versión del juego completa (versión 1.3), la cual incluye todos los vehículos, las armas y misiones adicionales que han ido apareciendo desde el lanzamiento del juego, así como notables mejoras en el aspecto multiplayer. Además, efectivamente, contiene la campaña rusa conocida como Red Hammer.
Por otro lado, el Gold Upgrade es precisamente eso, un compilado de upgrades, y necesitás tener el juego original para poder utilizarlas, que dicho sea de paso son (y so pena de repetirnos al infinito) el Red Hammer con veinte misiones inéditas, y tres expansiones extra.
Tal como lo dijimos en su momento, si no tenes nada de nada, no lo dudes y conseguite la versión Gold. Diversión Garantizada.

Nada es real

Hola ¿Me podrían decir cuándo sale Unreal Tournament 2003?
Leyendo la revista de ustedes, vi que decían el 8 de este mes, y todavía nada. Si tiene algún dato ¿Me lo pasan? Gracias.
hugocapparelli@hotmail.com
Como suele ocurrir a menudo, las fechas de salida de los juegos son más caprichosas que la odiosa Anne Krueger del FMI, y UT 2003 acaba de salir, justo días antes de que la revista salga para la imprenta. Son tres gloriosos CD's llenos de alegría.
Además, ya se encuentra disponible una versión demo multiplayer para bajar en internet (y que se encuentra incluida en el XCD que acompaña a este número de Xtreme PC), que es la masa y seguramente te va saciar la sed de tirines hasta que consigas la versión completa.

Vamos a la playa, oh-oho-oho

Andrés Albariño
¡Qué alegror! Esas eran las palabras que quería escuchar (o leer). Que retoman el ritmo de publicación habitual. No saben qué incertidumbre pasamos los lectores cuando no sabíamos si la revista se iba a seguir imprimiendo o no. Pasar mes tras mes yendo al kiosco de diarios a ver si llegaba el próximo número. Espero que cumplan con su palabra, y el mes que viene encuentre la revista en el kiosco.
Como ves ¡Seguimos cumpliendo! Aunque se nos pasaron unos días...
A propósito de esto, me gustaría saber si tienen definida la fecha de salida de los próximos ejemplares, ya que el último salió a fines de Julio, y generalmente salía los días 4 o 5 de cada mes.
Aunque se nos pasaron unos días, la idea es volver a salir a principios de mes.
Quiero que sepan que los sigo desde el número 5, y es la primera vez que les escribo. Son la mejor revista de juegos, LEJOS. Todos ustedes hacen una labor bárbara y se la re bancaron ante la devaluación; para ustedes, un aplauso.
Espero que sigan estando ahí, peleándola como todos en estos tiempos de crisis e incertidumbre, para darnos esa alegría que resulta leer la revista más actualizada de juegos para PC.
Me despido con un fuerte abrazo. Sigan como siempre (con o sin el CD, con papel satinado o con papel comunacho) pero sigan ahí, que los necesitamos.
PD: Me gustaria saber si conocen la fecha de lanzamiento de Spring Break, Hitman 2 y Mafia.
Spring Break (en USA) o Beach Life (en Europa) ya se encuentra a la venta, si querés podés bajarte el demo de ww.datafull.com porque realmente vale la pena. Mafia también podés conseguirlo ya sin problemas (por supuesto, te recomendamos el mega review de este mismo número), y en cuanto a Hitman 2: Silent Assassin, tiene asignada fecha de salida para el 4 de octubre de este año. ¡Pelao! Del cual la demo está también disponible.

Una monedita pal fichín

Lucas F. Gattari
Wenasss
¿Cómo va? La verdad que se re-portaron, en el último número está todo lo que quería saber... aunque al CD le podrían poner un par de demos más, pero bueno, me conformo con lo demás.
Nosotros también queremos poner mucho material en cada CD, pero cada vez los demos vienen más pesados, vieja ¿Viste la bocha de kilo que ocupan ahora? ¡El CD no es de goma, fiera!
La razón de este mail es por que toy llegando a la etapa de ke ande a los golpes y va a terminar mal. Le paso a comentar que hace poco adquirí el glorioso y/o maldito GTA III (tengo un Athlon 950 - Mother Soyo K7TVA Pro, con sonido Via, 256 MB de RAM y una vieja, pero la verdad que se la re banca, VOODOO 3000 (alta placa) pero no sé qué sucede, y cuando empieza la 1ra parte del juego se cuelga, pero el sonido sigue funcionando, no tengo idea de qué pasa. Bajé actualizaciones de placas, lo reinstalé 1980 veces pero sigue pasando lo mismo, a veces puedo jugar unos minutos pero siempre se termina colgando.
Wue por favor help meee!!
Damos formalmente iniciado el casting para la peli "A mi no me anda el Grand Theft Auto 3... ¿Y a usted?". Por favor, para anotarse tienen que leer las condiciones en el recuadro de las páginas siguientes del correo.
PD: Rápido... costó el juego.
¿?

Daniel el Terrible

Hola, amigos de Xtreme PC mi nombre es Daniel, les cuento que los sigo desde el número 20 y me parecen una de las mejores revistas de su género, espero que puedan seguir con su edición como de costumbre y sino, no estaría mal la idea de uno de sus lectores de sacar sólo un CD con la revista en su interior.
Si, también pensábamos hacer la revista redonda y el CD cuadrado...
Bueno, ahora viene el mangazo: quería saber de qué página me puedo bajar mapas de Counter-Strike (muchos), y que no me mande de página en página hasta llegar al archivo.
En muchas páginas en las que encontré muchos mapas, y con un solo clic los bajaba, me pide una clave que no tengo idea dónde registrarme, si saben donde puedo registrarme (gratis pursupu), espero su ayuda muy desesperado ya que no tengo banda ancha y me cuesta un "0" bajar 4 o 5 mapas locos.
Obviamente, nuestra recomendación es que te des una vuelta por www.datafull.com, y después pases por alguna de los siguientes sites, donde los downloads son más accesibles:
http://www.cscentral.com/maps/
http://www.counter-strike.net/csmaps.html
http://countermap.counter-strike.net/

Cortito y feliz

Carlos
Amigos de Xtreme PC, de nuevo un excelente CD acompañado de una excelente revista. Como lector y admirador de dicha publicación, les doy las gracias por haber reincorporado el CD. Todo muy bueno. Sigan así.

Tiempos de Crisis

Mauro Ariel Astengo
Antes que nada, gracias por volver a darnos esa alegría de cada mes, y muchas más gracias por volver a traernos el CD con la revista, aunque por lástima casi no puedo usar nada del CD.
¿Ni de posavasos? Chiste malo, perdón...
Les cuento que tengo un: AMD K6/2 500, 196 MB RAM, una TNT 2, y de un día para el otro descubrí que ya mi PC no servía para nada, con suerte puedo jugar algún que otro juego teniendo paciencia de que corra cuadro por cuadro, así no se puede.
La crisis creo que nos cagó la vida, hasta el año pasado yo podía decir que tenía todo en orden: Videocable, TV, Playstation, Scanner, una PC que todavía funcionaba, teléfono para de vez en cuando conectarme a Internet. Hoy por hoy, lo único que me queda es: TV con 4 canales de aire, PC, y teléfono cortado, pero pese a todo eso sigo teniendo fe de que venga Salomón y arregle todo.
Este mail más que nada era para sugerirles que las notas en los CDs están mejores por que pueden realmente analizar todos los juegos que salen al mercado, estaría bueno, que pongan más notas en los CDs.
Gracias por estar cada mes para alegrarnos la vida un poco, entre tanto despelote y desesperación que hoy por hoy vivimos todos los argentinos.
mauroariel@tutopia.com
Bueno, todos estamos sufriendo y reacomodándonos a la nueva situación del país, pero no confiamos en que ningún Salomón nos ayude, es hora que todos entendamos que las soluciones mágicas no existen, y tenemos que ser nosotros mismos los que pasemos al frente, si hubiéramos esperado a Salomón todavía estarías releyendo las revistas del año pasado... y las gracias te las tenemos que dar a vos y a todos nuestros lectores por comprar la Xtreme PC pese al esfuerzo que esto signifi-

ca, y darnos así el apoyo necesario para seguir adelante.

¡Que lindo es dar buenas noticias!

Guido Casabona
Hola Amigos de Xtreme PC:
Atención: La lectura de este mail puede provocar severos traumatismos y desmayos. Leer con cuidado. Después de las sidras descorchadas, los Chandones terminados y otras bebidas alcohólicas acabadas por los festejos de la reactivación económica del 9 de Julio, me levanté exactamente a las 11:30hs. Prendí la TV, y luego de un pequeño informativo que decía que el dólar seguía en alza, me di cuenta que nada había cambiado. Para probar que los dichos negativos anteriores eran errados, me propuse ir hasta Morón
¡Aguante el Gallo!
para comprar CDs Vírgenes. Solamente Ahhhhhhhggggg $2 por un Verbatim, la p... cómo aumentaron. Y los 'genéricos' $1.80. ¡Estás loco, es un afano! Después de contar monedas, le dije 'Dame 5 Verbatim'. 'Bueno, Chau'. Pasados un par de días agarré el diario y vi en el suplemento informático del mismo que Soldier of Fortune II, costaba unos 75 DOLARES. Jajajajajajajajajajajajaja. Y esto sigue...
Luego de leer y releer Xtreme PC, me propuse a escribir este mail, y las preguntas al respecto son:
Counter Strike: Condition Zero, quería saber cuándo sale y si va a necesitar una máquina grossa.
Tenés un preview justo en este mismo numero, y probablemente necesitará de una máquina que sea un poco más poderosa que las que solemos tener en casa, así que seguramente lo tendremos que correr con la configuración mínima...
Otra: ¿Podrían volver a poner la fecha de salida de los juegos?
Como bien vos ejemplificás, la crisis hace que los títulos no solo lleguen a precios exhorbitantes, sino también con mucha demora, y resulta difícil cumplir con las pautas de salida anunciadas... otra cosa en la que deberemos tener paciencia.
Y la última: ¿SimCity 4 cuándo sale?
Electronic Arts asegura que también en Noviembre estará la nueva versión de SimCity. ¡Ya falta poco!
Bueno, me despido y espero que a todos los lectores que critican a XPC, en especial ese que dice que son unos estafadores de mierda, que sacan la revista 3 meses después con tres páginas locas, que se pongan las pilas y en vez de criticar agradezcamos que tenemos una publicación que es la revista más actualizada de juegos para PC.
Gracias
Pd1: Un saludo a mi team de Counter-Strike.
Pd2: Al team los +turbantes, le deseamos mucha suerte, y la próxima vez digan que no quieren jugar.

Un clavo saca a otro clavo

Ramiro Clavijo
Les agradecería que agreguen en el próximo Xtreme CD el juego gratarola que anda por ahí llamado America's Army ya que en este país extra devaluado, un juego gratis viene al pelo, ya sé que es un propaganda yanqui... pero bueh.
La verdad es que nos da un poquito de cosa, pero como vos decís, un juego gratis y nada menos que desarrollado con el engine de Unreal no es algo para dejar pasar así como así, aunque si pensamos que se gastaron nada menos que siete millones de dólares en un jueguito para servir de propaganda al ejército de Bush... no llegamos a tiempo de incorporarlo al XCD de este número, porque la versión completa recién fue a Gold (recién se está creando el master, y lo que hay disponible en este momento es la versión Recon, que sólo incluye 10 misiones, 4 single y 6 multiplayer). Así que calculamos que para la salida del próximo número de Xtreme PC podremos ponerlo.
¡Aguante el GTA III!
Gracias
Clavo

El Increíble Hernán

Hernán, alias Hulk de Lavalle
Queridos XPC
Me llamo Hernán, tengo 26 años, y los sigo desde el número 1. Si, todavía recuerdo las reviews de Total Annihilation y Super EF 2000, eran una masa (snif). A lo largo de estos años, los he visto crecer, en tamaño y calidad, y me lamenté como nunca cuando empezaron a perder continuidad, pero nadie está ajeno a esta terrible crisis en la que nos metieron nuestros * %$*% políticos.
El único que no se avivó es el flaco que el mes pasado los puteó, porque no traían el CD y venían menos páginas, pero no hay que enojarse con él, porque me enteré que los últimos 5 años el flaco estuvo encerrado en el sótano del asteroide B-612 (el del Principito). Otra no se entiende.
Flaco, si no te diste cuenta, vivimos en Argentina, y mientras muchas instituciones, empresas y hasta personas desaparecen con la complicidad de los corruptos que no hacen nada, ésta, "nuestra" revista sigue tratando de entregarnos lo mejor, sin perder calidad o actualidad.
El otro dia iba a comprar un juego y me pedian u$s 60 por un original, esto demuestra que cada día compramos menos con el mismo sueldo.
Miremos el lado positivo (que aunque oculto, siempre lo hay). Tal vez esta situación fomente a que los que tengan ganas de crear sus propios juegos, o aunque más no sea algunos mods, se pongan a investigar y demuestren que además de aguante, en nuestro país sobra creatividad y talento. Desde aquí haremos todo lo que esté a nuestro alcance para apoyarlos. ¡Vamos, el desafío está planteado! ¿Ustedes que opinan? ¿Habrá algún día un verdadero crecimiento del soft nacional en materia de videojuegos?
Sigo con las preguntas: En Spiderman: The Movie ¿Qué demonios hago con el globito rosado del nivel 3?
Ya probé de todo y no hay caso.
¿Probaste con un yogurt? No, en serio... lo que tenés que hacer es lo siguiente: Primero, tenés que acercarte al globo, usando la tela. Cuando estás cerca, justo en el traspaso de una tela a la otra, tenés que efectuar el combo que el juego te explica para poder fotografiarte a vos mismo. La cámara te va a sacar la foto. Después te indica que le apuntes al globo, y ¡Click!

La batalla de los kioskos II

Amigos de Xtreme PC, no saben la alegría que me dió ver en Datafull la publicidad de la revista. No lo podía creer cuando dejaron de sacarla, aunque dada la situación del pais era completamente entendible. Salí para comprarla, pero en los kioscos de Santa Fe, Capital, no apareció nunca. Yo quería saber si la están vendiendo únicamente en Bs.As. o si hay algún lugar en mi ciudad donde la pueda conseguir.
Un abrazo
Juan Vittori
Como a Pablo de Trelew, te pedimos disculpas y te sugerimos que hables con tu canillita o pegues un llamado a la redaccion...

Juventud perdida

Nicolas Braga
Hola, me llamo Nicolas, tengo 11 años y desde el número 32 que los sigo. Les quería comentar de su espectaculaaaaaaar (!!!) revista, ya que de tanto leerlas me saco dieces en Literatura (je je).
¡Terminá el secundario en dos semanas, con 18 o más previas, en Academias PowerPlay!
También quería pedirles si pueden volver a poner el contenido del XCD y las fechas de salida, ya que me vuelvo loco preguntando a CD Market si ya salió tal o cuál otro.
Acá va una pregunta:
¿Me llegarían a andar bien el GTA III y el Unreal (ya que traté de jugarlo en una Duron 950 en un Cyber y anda pésimo, se ve cuadro por cuadro) con una Athlon 1.600+, 256 de RAM y también una placa de video Pine GeForce 2 MX-400 64Mb o Riva TNT2 32Mb ¿Cuál me recomiendan?).
La Riva TNT2 no, pero leé el cuadrito al final del correo...
Bueno, Chau y espero que sigan editando su revista que es la única que me interesa y la única que compro.
Bueno, gracias por los elogios, en cuanto a los requerimientos para que funcione este bendito GTA III te sugerimos te anotes urgente en el casting, ya casi no quedan lugares...

En Europa no se consigue

Federico Pienovi
Amigos de Xtreme PC:
Mi nombre es Federico y tengo 17 años. La razón por la que escribo este mail es, primero para agradecerles por estar de nuevo en las calles informándonos sobre este maravilloso mundo de las computadoras. Sé el esfuerzo que debe ser para ustedes esta publicación, por lo que tengo que calificar de "desubicado" al autor de la carta titulada "No todas son flores.." del pasado Correo de lectores, ya que me parece que compra la revista desde España o USA, donde todo está bien (económicamente hablando) y las cosas no aumentaron el triple o más.
Mira flaco, si el precio te parece excesivo sería interesante que en vez de putear y calumniar a los chicos del staff, averiguaras que pasa acá en la Argentina. Te comento que acá devaluaron y los productos importados, caso de todo lo referido a la computación (incluidos los CD`s), aumentaron inconmensurablemente porque van a la par del precio del dólar. Si con esto no estás convencido de por qué le sacaron el CD, tenés la opción de no comprarla, pero en ningún caso tenes la autoridad para culpar a quienes nada tienen que ver.
La otra razón por la que les escribí, es para joderlos un poco y preguntarles que piensan que debo agregar a mi P3 1GHZ, 256 MB, 30GB y GeForce2 GTS 64MB para poder jugar en alta resolución (y dignamente) a los juegos que se vienen, léase Unreal Tournament 2003 , Mafia y el ya lanzado GTA III.
Confirmado, GTA 3 no le anda a nadie. Es un mito urbano.
Por último quiero hacerles un par de sugerencias:
1. No me saquen la tabla de fechas de lanzamientos (por lo menos pongan las que ya están confirmadas).
2. Sigan poniendo guías de RPGs ¡Necesito mucha ayuda con el Morrowind!
3. Hagan más esfuerzo, que quiero 3 CD y 150 páginas al mismo precio de siempre.
Ja ja, en eso estamos, incluiremos también tapa holográfica y un servomecanismo de plástico descartable que te pasa las hojas, asi no causamos daños articulares a nuestros lectores más quisquillosos.
Me despido y les agradezco por leer la carta. ¡¡¡Chau!!!
PD: Espero que publiquen la carta porque sino... Son unos estafadores de m...., ¡No tienen vergüenza!
(Fragmento extraído de la Xtreme PC No. 53 pág. 4)

Los requerimientos de Grand Theft Auto III

Para aclarar todas las dudas que nos han planteado nuestros lectores en el correo respecto del funcionamiento de Grand Theft Auto III, aquí les indicamos los requerimientos de hardware del mismo.

Requerimientos mínimos indispensables: Win 98/2000/ME/XP, PIII 450 Mhz con 700 MB de espacio en el disco rígido, 96 MB RAM, 32 MB Video RAM (requiere tarjeta de video 3D que soporte Transform & Lightning via hardware), CD-ROM 16X, Placa de sonido compatible con Directsound y DirectX 8.1.

Requerimientos recomendados: Win 98/2000/ME/XP, PIII 700 Mhz con 700 MB de espacio en el disco rígido, 128 MB RAM, 64 MB Video RAM (requiere tarjeta de video 3D), CD-ROM 32X, Placa de sonido compatible con Directsound y DirectX 8.1.

Una vez especificados los mismos, cabe hacer algunas aclaraciones: 1) Los requerimientos mínimos son REALMENTE los mínimos. Cualquier PC por debajo de ellos no correrá el juego. 2) El juego necesita 96 MB de memoria RAM limpios, o sea que hacen falta en realidad 128 MB, porque el resto lo usa Windows y todos los residentes que carga en el Inicio. Las PCs con 64 MB de memoria (de los que, limpios para jugar, quedan en realidad 48 MB o menos) no cargan el juego, no te molestes en instalarlo porque no va a funcionar. 3) Los requerimientos mínimos te permiten jugar a los tirones (apto sólo para masoquistas), y con el juego cargado con el mínimo de detalles, si subís la resolución o los detalles, el juego seguro se va a colgar, además de convertirse en una carreta injugable. 4) La velocidad del procesador corresponde a un Pentium o un Athlon FULL. Celerons y Durons no corren GTA III, a menos que sean de velocidades superiores a 1 Ghz. 5) Los requerimientos recomendados permiten jugar a un nivel de detalle decente, pero tampoco al máximo. Si ponés todo al máximo el juego va a ser una tortuga. Para jugar a GTA III con todo habilitado, hay que tener un Pentium de 1 GHz o mayor, y tarjeta de video GeForce 4 con 128 MB de Video RAM. Sí, es mucho, pero a un nivel de detalle medio el juego se ve bien, y con la configuración recomendada funciona.

El Cuadradito

Julián de Quilmes
Hola queridos amigos de Xtreme PC,
¡Quería agradecerles por seguir luchando en este país que va para atrás! A pesar de todos los quilombos que hay siguen poniendo huevo y laburando para que nosotros, la comunidad de jugadores de PC, estemos siempre informados en todo lo que respecta a juegos y hardware. ¡Nos salvan de comprar cualquier basura!
Estaba leyendo el número 53, y al terminar de leer el review de Ghost Recon: Desert Siege (pág 54) me doy cuenta de que el cuadradito del promedio no es el correspondiente al de este juego. Como un error lo comete cualquiera, les pido por favor si pueden mandar el cuadradito correspondiente, para saber su puntaje. ¡Cosas buenas y malas!
Julián, el responsable del error ha sido ajusticiado como corresponde. Ave Caesar, morituri te salutant...
O publiquen el cuadradito en Datafull, desde ya muchas gracias, ¡un abrazo para todos!. Sigan así, siendo la mejor revista de PC del mundo.
Julián Bagnasco

Mirá, el porcentaje es el correcto, pero como a la persona que cometió el error le hicimos una transfusión de sangre con un Alien y luego lo encerramos en una cripta a 100.000 metros bajo tierra, con pies de cemento, sin pantalones y con Guido Suller como única compañía, te aseguramos que no está en condiciones de decirnos exactamente lo que pensaba del juego en cuestión. Las lágrimas en los ojos nos lo dicen todo. No lo va a volver a hacer nunca más...

Y bueno, ahora lo malo de todo esto... Como habrán notado los Argentinos que leen estas líneas, Xtreme PC sufrió un incremento inevitable en su precio. Obviamente que no vivimos en una pecera ni mucho menos, pero la realidad es que, o la aumentábamos o no podíamos editarla con CD. Y pensando lo que sale la hora en un cybercafe, lo que cobran las telefónicas que en las épocas doradas se llenaban los bolsillos a tres manos y que ahora por un servicio de Internet te piden hasta a tu hermana en garantía, estamos más seguros que nunca que el CD es indispensable.
Esperamos que nos entiendan, y que esta fue una de las resoluciones más difíciles que tuvimos que tomar en toda nuestra existencia como revista...

Llamar a casa a E.T ahora le sale un huevo, pero por suerte ustedes pueden usar el e-mail...

o el viejo camino de las cartas. Manden sus opiniones a Xtreme PC por cualquiera de estos dos caminos...
Carta: XtremePC - Tucumán 2242, 9° "D" - Capital Federal / e-mail: xtremepc@fibertel.com.ar
¡Hasta la próxima!

DOOM A LA PANTALLA GRANDE

La cinematográfica Warner Bros. Pictures se encuentra en tratativas finales para adquirir los derechos de producción para un futuro film basado en la popular serie de juegos Doom, de id Software. Según trascendidos, la filmación se iniciará dentro de los próximos 15 meses, ya que de no empezar el rodaje en dicho plazo, los derechos volverán a id Software.
Aunque ya se sabe que la producción del film estará a cargo de Warner Bros. Pictures, todavía no se conocen detalles sobre su desarrollo. Ni bien el contrato esté firmado, se contratarán a los guionistas para el desarrollo de la historia, ya que la gente de Warner Bros. Pictures afirma que, si bien el juego ha causado polémicas por su elevado nivel de violencia, la película estará catalogada como Apta para mayores de 13 años.
Como todos ya sabemos, id Sofware se encuentra actualmente trabajando en la que será la tercer entrega del tan afamado Doom, y cuyo lanzamiento se encuentra previsto para el 2003. Y al parecer, el guión de la película estará ambientado en Doom III, el cual transcurrirá en una base paramilitar en Marte, en la que experimentos científicos salen mal y abren un portal al infierno.
En fin, habrá que esperar para ver si la gente de la Warner logra hacer una película que no defraude, como habitualmente lo hicieron todas aquellas inspiradas en fichines.



IGI 2 EN LA LINEA DE PARTIDA

Codemasters ha dejado entrever nuevas imágenes de lo que será su apuesta fuerte de este año, IGI 2: Covert Strike. El mismo tiene fecha de salida para noviembre próximo, y por lo que se ve, no dará respiro a los amantes de los FPS con acción stealth.
Aunque la fecha de salida de IGI 2 se retrasó un poco, no hay dudas de que todas las nuevas modalidades que se mencionan estarán presentes en el producto final. Específicamente, el modo Multiplayer, y además contará con un nuevo sistema de savegame. Concretamente, no habrá que esperara a finalizar las misiones como ocurría con la primera entrega de IGI. Para ello, el sistema de salvado de juegos trabajará desde el mapa computarizado de David Jones, nuestro personaje principal. Sin embargo, el salvar la partida consumirá tiempo y baterías, por lo que la gente de Codemasters asegura que habrá que salvar las partidas estratégicamente, lo cual es un buen punto, ya que tampoco tiene gracia el poder salvar nuestro juego a cada momento.
El modo Multiplayer estará orientado a el trabajo en equipos, manejando escuadras de hasta ocho jugadores por lado. Será más que un simple deathmatch, con jugadores realizando mini misiones, lo que junto al aspecto de andar de aquí para allá encubierto y tratando de no ser visto, marcan que podemos estar en presencia de unas futuras partidas multiplayer de lo más originales.



NEOCRON PERMITIRA MANEJAR VEHICULOS

A primera vista, Neocron es meramente un juego de rol online como tantos otros, aunque al empezar a ver más de cerca lo que se trae entre manos, vemos que deja de ser algo común. Y es que Neocron nos permitirá, por primera vez, conducir vehículos en un juego de rol online, como se puede apreciar ya en estas imágenes.
En cuanto al desarrollo, Neocron estará ambientado en un futuro post apocalíptico, en pleno siglo XXVIII. En este hipotético futuro, las guerras y la polución han modelado un mundo impiadoso, que no perdona el más ligero error. Neocron introducirá mega-ciudades, las cuales estarán influenciadas por culturas cyber punk, como se ha visto en filmes tales como El Juez con Sylvester Stallone, y Blade Runner con Harrison Ford.







El juego promete la posibilidad de jugar con y contra miles de jugadores online, los cuales habitarán alguna de esas mega-ciudades antes mencionadas. El nuevo desarrollo en cuanto a vehículos posibilitará que múltiples jugadores accedan a un mismo móvil, por ejemplo, uno manejando y el otro controlando la torreta, al mejor estilo Halo. Al parecer, inclusive se encontrarán sistemas de transporte múltiple, a modo de colectivos. En este aspecto, será divertido ver cómo el chofer enloquece, con 20 usuarios dentro del vehículo y cuyas vidas dependen de él.
Si pertenecer a un mundo virtual con miles de personajes controlados por humanos les resulta interesante, deberán esperar hasta el 18 de octubre, fecha de salida de Neocron.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gearbox / Valve / Sierra
INTERNET: www.gearboxsoftware.com
FECHA DE SALIDA: 30 de Marzo de 2003... zzz
DEMO: No disponible, pero pueden jugar (si es que estuvieron en Marte últimamente) a Counter-Strike
CATEGORIA: Acción / Arcade

COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

UNO DE LOS TITULOS MAS JUGADOS DEL MUNDO, VUELVE POR MAS...

Por Facundo Mounes

Ya se viene pateando la pelota desde hace rato: que sale, que no sale. La cuestión es que Counter-Strike: Condition Zero ya es casi una realidad, pero tendremos que esperar ¡Hasta el 30 de marzo! Esa fecha es casi un año después del lanzamiento previsto originalmente. Las razones no fueron aclaradas, pero la última fecha antes de este nuevo retraso era en algún momento de noviembre de este año. Esperemos que el producto final sea sorprendente, ya que tanto retraso tendría que justificarlo. Pero antes de sacar conclusiones apresuradas, veamos qué nos promete la gente de Gearbox...

¿Por qué tanta alharaca?

Counter-Strike es todo un suceso. Cualquiera que camine por la calle, puede ver los cybercafés plagados de carteles que anuncian el juego, y no se conoce a ninguna persona a la que le gusten los FPS que no haya oído hablar de él. Counter-Strike es concretamente un mod para Half-Life, pero lo que lo hace tan especial es el tema que trata: el mundo del terrorismo, y el realismo del armamento. Fue muy innovador en el momento en que fue lanzado. Acostumbrados a juegos como Quake o Unreal, en los que portamos armas que parecen una tostadora automática o una enema intergaláctica con forma de pez espada, Counter-Strike marcó una diferencia y renovó el aire de los FPS multiplayer.



Lo que le falta a Counter-Strike es el modo single player, lo que logra que las personas que nunca lo jugaron le tengan cierta aversión. Aquí es donde entra a encajar CS: CZ. Este en sí no es Counter-Strike 2, sino en cierta medida un update tecnológico. Para seguir jugando CS multiplayer (como le gusta a la mayoria), no hace falta comprar CS: CZ, ya que ambos serán compatibles, y utilizarndo el mismo modo de juego, podremos jugar en un mismo mapa de CS con otra persona que tenga el CS: CZ.



Los Gráficos

CS: CZ utiliza una versión mejorada del engine que utiliza Half-Life, el de Quake 2. Este engine en sí ya es bastante añejo, pero los diseñadores optaron por no cambiarlo para poder mantener la compatibilidad de CS: CZ con el CS original.

De todas maneras, los muchachos de Gearbox estan realizando un excelente trabajo, por todo lo que hemos podido observar en los adelantos que nos dieron. Los modelos de los terroristas y contraterroristas están muy bien estilizados, y mientras que en CS los modelos tenían aprox. 750 polígonos, en CS: CZ contarán con 1250 polígonos cada uno, una mejora del 66%. Cada modelo tendrá los movimientos de la boca sincronizados con lo que nosotros digamos por micrófono, y movimientos faciales para acompañar las palabras. Se podrá cambiar la cara, el tono de piel y otros atributos, logrando más de 160 modelos diferentes.

Se han agregado también efectos



climatológicos para añadir realismo al juego, así como otros al mejor estilo Max Payne. Por ejemplo, cuando le pegamos un balazo a un árbol o a una pared, saltan astillas o una nube de polvo de ladrillo. Además podremos observar en el escenario, hojas volando por ahí, o que se mueven cuando las pisamos. Gearbox incorpora en CS: CZ la tecnología Alpha Blending, que maneja transparencias, algo que no existía en la versión anterior, y que será utilizado supuestamente en efectos que se le otorgarán a cristales que puedan llegar a estar en las armas, máscaras o en la botella de un coctel molotov, una de las nuevas armas, por citar unos ejemplos.
Esto le puede preocupar a más de uno a la hora del rendimiento en PCs comunes, pero no se preocupen, todos los efectos se pueden ajustar para que CS: CZ pueda correr fluidamente en cualquier PC que ya corra el anterior CS.

Counter-Strike: El Single player

Como dijimos CS: CZ agrega algo muy importante, el modo single player. En él, encarnaremos a un contra-terrorista (no se puede jugar con los terroristas en este modo) que viaja por el mundo cumpliendo las misiones que se le asignan. Así de sencillo, nada de tramas complicadas. Contaremos con un equipo que nos acompañará en las misiones y al que a medida que avance el juego y ganemos platita (jeje) podremos mejorar mediante la adquisición de equipamiento, mandándolos al gimnasio, y entrenándolos.
Gearbox promete que el juego va a ser el doble de largo que Half-Life, para lo cual va a contar con 6 episodios, provistos de 3 o 4 mapas cada uno. En total, son 20 mapas bastante grandes, y cada uno de ellos proporciona una misión con muchos objetivos diferentes. Como estos mapas son tan grandes, un radar nos indicará dónde estamos todo el tiempo, no vaya a ser cosa que nos perdamos.



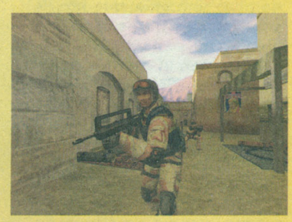
Los tres modos de juego anunciados hasta ahora son: Narrative, que es el modo Single Player con historia, Cutscenes, y todos las cosas de un juego por el estilo, Challenge, en el que recorreremos mapas para cumplir misiones en un tiempo indicado o bajo circunstancias adversas, y Skirmish, en donde jugaremos los mapas del modo Narrative en multiplayer, y podremos hacerlo tanto con bots como con otras personas.
La IA está a cargo del equipo que creo el paquete de bots más popular de CS, PodBot. Los enemigos aprenderán de nuestra estrategia, y se aprovecharán de las debilidades de la misma.
Podremos elegir entre varios equipos contra-terroristas: los mismos cuatro que teníamos en CS, y uno nuevo, nada menos que las tropas de élite rusas: los famosos Spetsnaz. Cada grupo tiene su arma específica, por ejemplo, los Spetsnaz disponen del AK-74, y una vez que terminemos el juego con ese team, se activará esta arma para el resto de los equipos. Otra cosa importante: el juego no contará con Quicksave. Un acierto, pensado para mantener la tensión del juego original.

Las nuevas armas

CS: CZ contará con nuevas armas



además de las clásicas de CS. En el menú, las granadas ya no se encuentran en el equipamiento, sino que son un nuevo tipo de arma además de la primaria y secundaria. Hay un lanzagranadas, LAW, y si lo adquirimos, no podremos cargar ninguna otra granada. Lamentablemente, esta arma no estará disponible en el



modo multiplayer por más que roguemos de rodillas. Una de las nuevas armas que llama la atención es el fusil de asalto israelí Galil, disponible para los terroristas, y parecido al querido AK-74, solo que un tanto más pesado, pero también más barato ¡Wow! Para los contras, tendremos el rifle francés FAMAS, que utiliza la munición del M4A1, pero es más barato y tiene "burstmode". Otras novedades son las granadas de gas, y una nueva Machine Gun, la espectacular M-60E3. Aparte de estas armas, tenemos nuevo equipamiento, como un escudo, que ocupa nuestro lugar de arma primaria y podemos usarlo para cubrirnos de algunas balas, una máscara de gas, o un cinto para cargar más municiones.
Habrá que ver si todas las promesas se cumplen, pero por lo que vemos, las cosas se encuentran muy bien encaminadas y es de esperarse que CS: CZ se convierta en un clásico.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: ID Software / Activision
INTERNET: www.idsoftware.com
FECHA DE SALIDA: When it's Done, o lo que es lo mismo: Cuando a Carmack se le cante...
DEMO: No. No y No.
CATEGORIA: Acción / Arcade

DOOM 3: THE LEGACY

UN COCTEL DE DOOM, RESIDENT EVIL Y SILENT HILL... NO APTO PARA CARDIACOS

Por Santiago Videla

Podría decirse que desde que están en esto, los muchachos de id Software, con el ya legendario John Carmack a la cabeza, siempre se han encargado de empujar los límites de la tecnología más allá de lo imaginable. Y con el regreso de la aclamada serie Doom, pretenden dar el próximo gran salto en materia de tecnología. Aunque parezca exagerado, una vez más el equipo de id Software asegura que dejará muy atrás todo lo que se conoce, y como acostumbran, en lugar de irse de boca como muchas grandes firmas que ya conocemos muy bien, acompañaron todo con imágenes y un par de videos que terminaron asombrando a más de uno.

¿El principio de una nueva era?

Lejos de la tradicional "acción porque sí" que caracterizó a los Doom anteriores, esta vez los sorprendentes adelantos técnicos que id pondrá en práctica, vendrán acompañados por una trama un poco más estructurada, y si bien sus creadores en ningún momento dieron demasiadas precisiones al respecto, se adelantó que todo tendrá lugar en el año 2147, en lo profundo de una base instalada en el planeta Marte, que por supuesto, de alguna u otra forma terminará plagada por las más bizarras criaturas, las cuales sembrarán el caos por doquier.

Teniendo en cuenta que la gente de id por sí misma siempre fue medio "dura" para crear una trama como la gente, en este caso quién estará a cargo de esta difícil tarea será el señor Matthew Costello, conocido entre otras cosas por haber sido el creador de los argumentos de grandes clásicos de antaño, como por ejemplo The 7th Guest o The 11th Hour, así que de seguro esta vez tendremos algo más complejo que lo acostumbrado.

A la hora de hablar de las novedades, una de las más importantes que tendrá este tercer episodio de la serie Doom con respecto a sus ancestros estará en la ambientación, que en este caso pasará a ser algo bastante más oscuro, parecido a una combinación entre la famosa serie Resident Evil creada por Capcom, con clásicos como System Shock 2, por lo que aseguran que no estaremos ante un simple shooter.

Según explicaron sus creadores, el tema de la ambientación será un elemento fundamental en este juego, ya que su principal objetivo será el ponernos los pelos de punta, y hacernos saltar de la silla de una forma que no tiene precedentes, porque la tensión será constante, y las clásicas sorpresas de esas que nos hielan la sangre se sucederán a cada rato.

Lo más insólito es que incluso se llegó a mencionar que, en este aspecto, Doom 3 estará muy por encima de las más clásicas aventuras de horror que se conocen (como los Resident Evil o los Silent Hill, por nombrar algunos), lo que para un juego de este estilo realmente sería un logro más que importante.



Si bien esto es una muy buena noticia para muchos de los que somos fanáticos del terror digital, para los fans de la acción a todo trapo que vino de la mano de los Doom originales no lo es tanto, porque otra de las cosas que se comentó es que el ritmo del juego no será tan exageradamente intenso como antes.

Técnicamente hablando, Doom 3 se perfila como algo sin precedentes, que no tiene comparación con ninguna otra cosa que esté por salir, lo que no es de extrañar, si tenemos en cuenta que para eso es que id ha estado desarrollando desde cero un nuevo engine, que promete convertirse en el modelo a seguir de aquí en más.

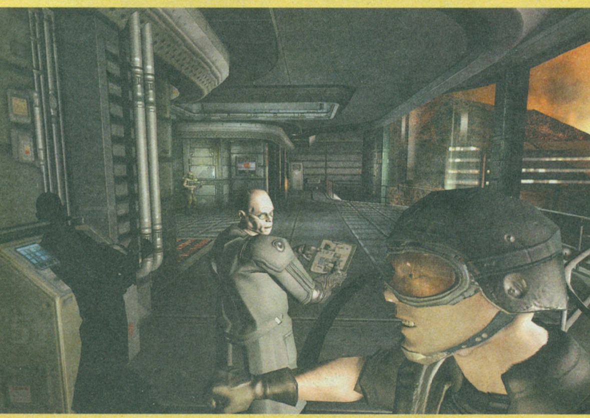
A pesar de que muchas de las imágenes que verán acompañando esta nota, parecen sacadas de animaciones pre rendereadas, lo cierto es que absolutamente todo lo que se verá en este poderoso fichín está hecho pura y exclusivamente con el engine, y todo pertenece a escenas del juego en sí, lo que ya de por sí sirve para darnos una idea de los alcances de esta producción.

Con este nuevo engine, los chicos de id han logrado alcanzar un nivel de detalle asombroso, por la complejidad de las formas que es capaz de manejar, cosa que ya a esta altura se nota a simple vista al ver la calidad de los escenarios y muy especialmente todo lo relacionado con los modelos de los distintos personajes.

Una de las cosas que más me llamaron la atención en este apartado, fueron los rostros de dichos personajes, ya que nunca antes había visto algo tan real, pero lo más impresionante de esto es que esos modelos son los que estaremos viendo a lo largo del juego.

De toda la interminable gama de sorpresas que ofrecerá esta nueva tecnología, posiblemente lo más alucinante sea el nuevo sistema de iluminación que usará, que en gran parte será el responsable de el altísimo nivel de realismo que todo tendrá aquí.







Gracias a un sistema que calculará las sombras pixel por pixel, la forma en la que dichas sombras se proyectarán será extremadamente preciso, y de por sí muy real, y junto con el uso de otros efectos como el "bumpmapping", será la clave para generar la tenebrosa atmósfera que promete quitarnos el sueño por semanas.

La física es otra de las cosas que promete hacer de este juego algo que estará a la altura de las circunstancias, con todos los chiches que dejarán pasmados hasta a los más exigentes.

Como se pueden ir haciendo la idea, las malas noticias son que todas estas impresionantes y revolucionarias novedades necesitarán hardware con un poderío considerable, ya que la mayoría de estos adelantos estarán basados en tecnologías como la de placas con chips GeForce 3 y similares o superiores. A pesar de que se dijo que el juego no tendrá problemas para funcionar con placas más viejas, lo que id software aclaró es que al jugarlo con placas de video inferiores a una GeForce 3, sólo se podrá ver una ínfima parte de todo lo que Doom 3 tiene para ofrecer, así que vayan pensando qué pueden ir vendiendo para conseguir una, porque esta vez la mano se viene pesadita, pero bueno, uno no puede hacer magia.

Todavía falta bastante para que este aparente nuevo clásico haga su aparición, ya que recién estará listo para mediados del año que viene, así que por ahora solo queda babearse un poco con las imágenes, y un par de videos que podrán encontrar en www.datafull.com

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Legend Entertainment - Epic Megagames / Infogrames
INTERNET: www.unreal2.com
FECHA DE SALIDA: Segun las malas lenguas... Noviembre de 2003
DEMO: Not yet
CATEGORIA: Acción / Arcade

UNREAL 2: THE AWAKENING

UNA CONTINUACION QUE PONDRIA EN JAQUE A TODO LO QUE LE HAGA FRENTE...

Por Santiago Videla

Allá por 1998, cuando en materia de tecnología los muchachos de id Software eran los reyes indiscutidos del mercado, y el tema de la aceleración 3D todavía era algo para pocos, una compañía que hasta ese entonces era considerada como de medio pelo sorprendió al mundo entero con la primera parte de lo que con el tiempo se convertiría en una de las franquicias más alucinantes de la historia, a la que el nombre le queda como anillo al dedo.
Después de una serie de interminables demoras, que en más de una ocasión estuvieron a punto de terminar en la cancelación del proyecto, finalmente Epic Megagames logró sacar a la venta su tan codiciado Unreal, pero la espera valió la pena, porque con este fichín del que nadie esperaba demasiado, lograron no sólo revolucionar por completo a uno de los géneros más competitivos de todos (incluso dejando a la serie Quake en el camino), sino que además marcaron el comienzo de una nueva era en lo que a tecnología 3D se refiere.
Con una ambientación que hasta ese momento sólo existía en nuestra imaginación, una banda de sonido fuera de serie, y una jugabilidad impresionante, Unreal logró brindarnos una experiencia sin precedentes, que incluso hoy por hoy sigue siendo mejor que muchos títulos parecidos que de vez en cuando asoman la cabeza, pero este monumental éxito tuvo un alcance mucho más grande del que cualquiera se hubiera imaginado, porque con el tiempo su impresionante engine dio origen a muchos otros grandes clásicos, entre los que no podemos dejar de mencionar joyitas como Deus Ex o Clive Barker's Undying.
De vuelta al presente, una vez más los muchachos de Epic pretenden repetir la hazaña, con la tan esperada segunda parte de aquel gran clásico, y aunque tarde o temprano tendrán que vérselas nada menos que con el no menos impresionante regreso de la serie Doom,



ellos aseguran que tienen todo lo necesario para salir bien parados, lo que ya de por si suena más que interesante.

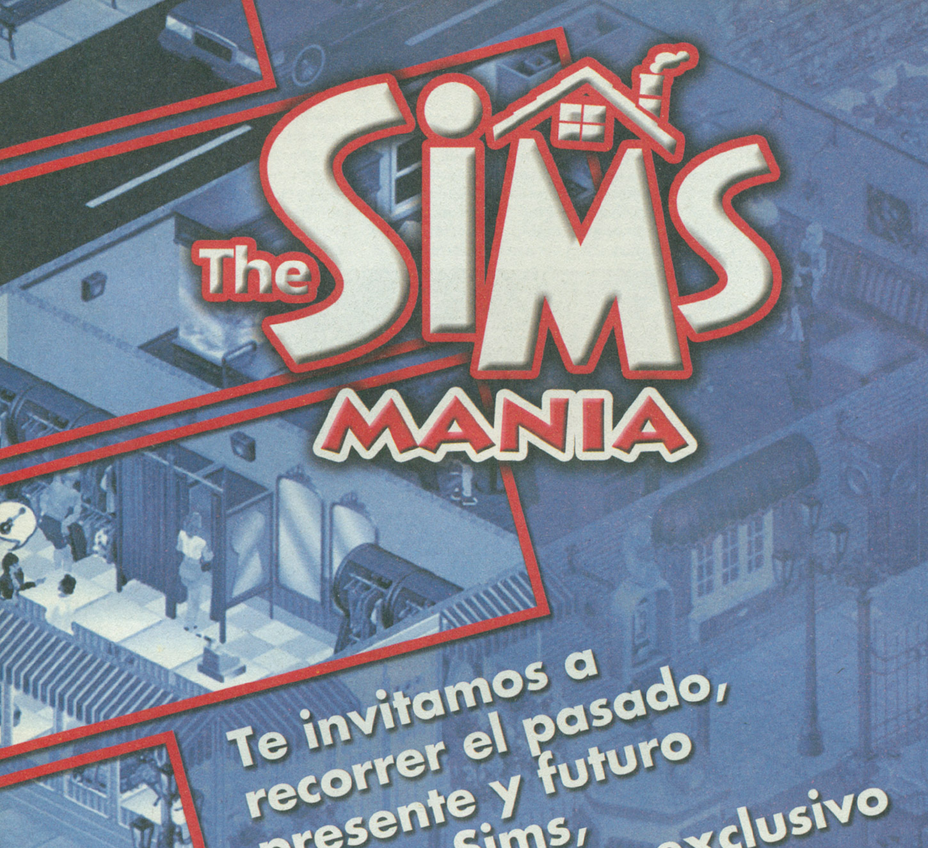
¿Una nueva revolución?

Pese a que en muchos lados se corrían rumores de que Unreal 2 sería un nuevo caso del tradicional "más de lo mismo", pero con gráficos nuevos, parece que al final la cosa no será tan así.
Concebido como un título que estará especialmente diseñado para brindar una de las experiencias single player más sorprendentes que se hayan visto últimamente, esta segunda parte seguirá los pasos de su antecesor, aunque incorporará una serie de novedades nada despreciables.
En primer lugar, esta vez no estaremos tan solos como antes, porque nos ponen al mando de un equipo de mercenarios contratado por las fuerzas de la Tierra, para encargarse de la seguridad de los colonos y civiles en un remoto sector de la galaxia.
Además de nosotros, nuestro equipo estará formado por un extraño alienígena que será el encargado de pilotear nuestra nave, un ingeniero que entre otras cosas será quién se ocupará de equiparnos con las más diversas y destructivas armas, y como no podía ser de otra forma, también tendremos a una minusa de curvas infartantes, que en este caso será la oficial de inteligencia.
Uno de los detalles más copados de Unreal 2 es que al parecer, la trama del juego tendrá algunos elementos no lineales, lo que en ciertos momentos nos dará la posibilidad de elegir lo que queremos hacer.
Según cuenta parte de la trama (de la que por ahora se conocen muy pocos detalles), tal parece que en el extraño planeta al que seremos enviados, se han descubierto una serie de artefactos alienígenas con misteriosos poderes, lo que sin duda dará origen a una interminable serie de conflictos entre las seis razas de extraterrestres que habitan el lugar, y las diferentes facciones de mercenarios y fuerzas militares de la tierra presentes en

el planeta.
Precisamente ahí será cuando tendremos que decidir si queremos continuar con nuestra misión original (proteger a los civiles), o meter las narices en dichos conflictos, ya sea para evitar que dichos artefactos caigan en malas manos, o para intentar averiguar el origen de su poder.
Según comentarios salidos de Legend Entertainment, en esta oportunidad nuestros compañeros no estarán de adorno, porque en todo momento nos darán apoyo táctico desde la nave, y en muchos casos participarán activamente en las misiones junto con nosotros, tiroteándose con quien se venga.
Aparentemente la estructura del juego estará dividida en unas trece misiones con toda clase de objetivos, que van desde la simple exploración, hasta rescatar rehenes o infiltrarse en ciertos lugares, con muchas sorpresas que irán surgiendo sobre la marcha y nos darán la posibilidad de elegir lo que haremos y por supuesto sin dejar de lado los combates a todo trapo, que de seguro no van a escasear.
Por el lado de los enemigos, los responsables de este proyecto aseguran que la inteligencia artificial será similar a la del nuevo Unreal Tournament 2003, así que esto no será un paseo.
Luego de cada misión, y sin importar lo que hayamos hecho, siempre regresaremos a nuestra nave, en donde podremos reabastecernos mientras recibimos nuevas instrucciones.
Según se sabe, parece que finalmente Unreal 2 tendrá opciones para jugar en modo multiplayer, y aunque no se especificó cómo serán, esperemos que esta vez nos de la oportunidad de jugar la campaña en modo cooperativo, como corresponde y no como sucedía en su primera parte.
Gráficamente hablando, Unreal 2 se ve más que impresionante, y no es para menos, ya que el engine que estará usando ha sido hecho desde cero, aprovechando las bondades del hardware 3D más avanzado.
En cada misión, estaremos recorriendo gigantescos escenarios, que combinarán impresionantes exteriores, con interiores más que alucinantes y con una ambientación similar a la del viejo Unreal, pero con una espectacular serie de mejoras, todo esto modelado con un nivel de detalle extremadamente alto, que lo convierten en el único título capaz de hacerle el aguante al poderoso Doom 3 de id.
Los personajes, por otra parte, parecen ser algo de no creer. Y no es para menos, en especial si tenemos en cuenta que usarán diez veces más polígonos que antes.
Además de la espectacular complejidad de los modelos, este nuevo engine hará maravillas con los efectos especiales, y será capaz de manejar efectos complejos como ser el de materiales suaves como las telas o incluso el pelo, pero en tiempo real.
Hasta el momento, Unreal 2 estaba confirmado para salir en el mes de Noviembre de este año, pero ya andan dando vuelta fuertes rumores que dicen que gracias a un par de inconvenientes de último momento, esta esperada continuación no vería la luz hasta Enero de 2003, con suerte, así que esperemos que se trate solamente de un rumor.







The Sims MANIA

Te invitamos a recorrer el pasado, presente y futuro de The Sims, en un informe exclusivo

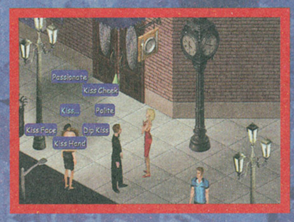


Por Diego "Erwin" Bournot

P A lo largo de la historia de los juegos de PC, ha habido varios de ellos que se han transformado en leyenda: aquellos juegos que cambiaron para siempre nuestra forma de jugar. Aquellos que por sí solos inventaron un nuevo género de juegos, o elevaron el nivel de calidad del mismo a un nivel que jamás hubiéramos podido imaginar que fuera posible. Aquellos que nos han hecho morir de angustia cada vez que los terminábamos, pensando en cuándo volveríamos a poner las manos sobre otro exponente de esta exclusiva casta de superjuegos. Entre ellos, podemos mencionar a Wing Commander, Dune II, Doom, Command & Conquer, The Secret of Monkey Island, Simcity y Civilization, por ejemplo, surgidos de las brillantes mentes de genios como Brian Reynolds, Sid Meier o Will Wright. El juego que nos ocupa en este informe, el excepcional The Sims, pertenece a esta categoría de juegos por derecho propio.

A lo largo de estas páginas, intentaremos explicarles en qué consiste el juego que ha dado origen a la Simsmanía, una pasión compartida por millones de fans en todo el mundo, y les contaremos todo sobre sus expansiones, add-ons, trucos, fansites, y sobre lo que se viene el año próximo: The Sims Online, que se prepara para revolucionar las bases del entretenimiento en Internet y el review de la quinta expansion: The Sims: Unleashed.

Preparate que allá vamos...





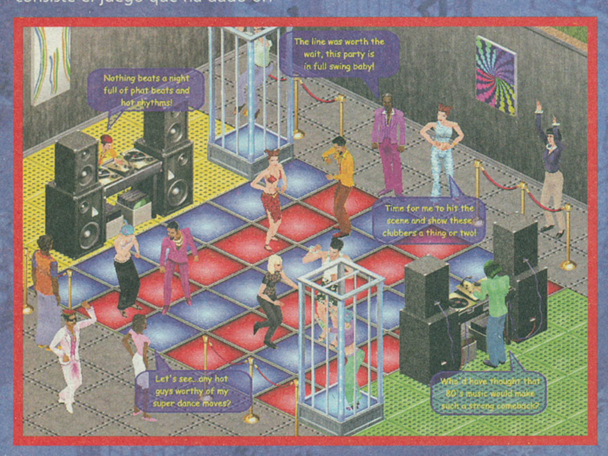
LOS TRUCOS PARA THE SIMS Y SUS EXPANSIONES

Para habilitar el modo trucos, presionar Ctrl + Shift + C. Al habilitarse la ventana para ingresar texto, tipear los trucos.

klapaucius: da $1.000 Simoleons. Funciona con The Sims y todas las expansiones menos Livin' Large. Para obtener dinero en Livin' Large o The Sims con el Sims Updater instalado, utilizar el siguiente truco...

rosebud: da $1.000 Simoleons si The Sims tiene la expansión Livin' Large instalada o el Sims Updater.

Ingresar el código rosebud;:. Luego, mantener presionada Enter hasta que el mensaje "No such cheat" comience a titilar. Seguir manteniendo Enter presionada para ganar hasta 99 millones de Simoleons.









LA HISTORIA DE... THE SIMS

¿Qué podemos decir sobre The Sims que no se haya dicho aún? Este excepcional juego, creador de la Simsmanía, que se ha convertido en el más vendido de la historia y ha generado una legión de fans que se cuenta por millones, supo ganarse su sitial de honor gracias a su concepto de juego completamente innovador, así como a su increíble jugabilidad, que otorga una libertad casi ilimitada a lo que queramos hacer. En este simulador de vida, en el que creamos y manejamos a uno o varios avatares conocidos como "Sims", nos proporciona la posibilidad de jugar nada menos que a ser Dios con nuestros pequeños seres humanos virtuales, haciéndolos crear un hogar, formar una familia, trabajar, y todas las cosas que cualquier ser humano normal realiza. A su vez, gracias al enorme soporte que le ha inyectado Maxis, con nada menos que cinco expansiones oficiales, la capacidad de agregar objetos y skins creadas por los usuarios, y la promesa de una versión online que podría convertirse -al menos en el Primer Mundo- en el futuro de la interacción entre usuarios de Internet, podemos decir que aún hay Sims para rato, y que la enorme adicción que este juego despierta está lejos de acabarse.

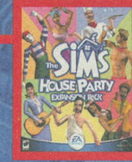
THE SIMS: LIVIN' LARGE



La primera expansión de The Sims incorpora al juego cinco nuevos barrios en los que construir nuestra casa, nuevas skins, nuevos sets de mobiliario, nuevos empleos, y algo muy especial: la posibilidad de hacer el amor con otros Sims, y a consecuencia de ello, tener hijos por vía natural. Basta para ello comprarse la súper cama con vibrador estilo "Hotel Alojamiento 5 Estrellas", que sale nada menos que 4.500 Simoleons, pero bueno, el que quiere pasarla bien, que se ponga...



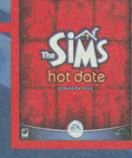
THE SIMS: HOUSE PARTY



Esta expansión hace especial hincapié en el mejoramiento de las relaciones sociales de nuestros Sims: concretamente, incorpora una serie de herramientas para organizar partuzas de aquéllas, como por ejemplo, un sistema telefónico que se encarga de invitar a nuestra casa a varios Sims simultáneamente, un servicio de catering para agasajar a nuestros invitados sin necesidad de pasarnos toda una tarde en la cocina, un set de disfraces, y la posibilidad de realizar fiestas veraniegas en torno a una pileta rodeada de luces, o alrededor de un fogón, cantando guitarras en mano. La única contra es que podemos llegar a envidiarles la vida fácil a nuestros pequeños, que se la pasan de fiesta en fiesta como a nosotros nos gustaría hacerlo.



THE SIMS: HOT DATE

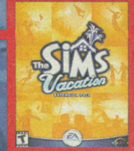


La expansión que nos permite de una buena vez dejar el tranquilo barrio en el que vivimos y hacernos una escapada al Centro ¿Qué podemos hacer allí? Muchas cosas... y todas cuestan dinero, naturalmente. Desde ir a almorzar, pasear, y entablar nuevas relaciones, hasta llevar de cita a alguna de nuestras vecinitas, y pasarlo chiche bombón... ¿Qué más? El usual bagaje de skins, personajes, objetos, y un detalle muy piola: ahora los sims pueden elegir la temática de sus conversaciones, y tienen la capacidad de aprender sobre diversos temas para sorprender a la persona con la que charlan. Otra expansión fundamental para todo fana de los Sims.





THE SIMS: VACATION



Y sí, como podíamos imaginarnos, cuando nuestros Sims se cansan de tanta joda en casa, tienen que descansar de tanta partuza, y de trabajar 6 horas por día para ganar en una semana lo que nosotros ganamos en 6 meses. Así que cuando eso sucede, necesitan descansar, los pobrecitos ¿Y qué mejor que unas buenas vacaciones? Para eso, la expansión The Sims: Vacation provee a nuestros pequeñines de una gama de resorts de primera categoría, ambientados en playas, bosques y sitios de vacaciones invernales. Nada como ver a nuestros Sims arrojándose bolas de nieve, esquiando, jugando al voley playero, pescando, y a sus hijos haciendo castillitos de arena o muñecos de nieve ¡Qué envidia!



THE SIMS: UNLEASHED



Hasta acá, todo muy lindo... pero parece que a pesar de su vida digna de una propaganda de la tarjeta de crédito Diners International, faltaba algo en la vida de nuestros pequeñines ¡Ah, si! ¡Mascotas! Así que Unleashed les provee la posibilidad de adquirir perros, gatos, y otros animalitos, y criarlos con todo el amor y cariño del que son capaces. Y por si esto fuera poco, la expansión incluye un set de jardinería y cultivo para convertir a nuestros Sims en perfectos granjeros, y cultivar sus propios tomates y zanahorias ¡Qué bárbaro!





THE SIMS ONLINE





Y ahora, nos adentramos en el futuro de The Sims: un futuro que se halla a la vuelta de la esquina, y que promete revolucionar las bases de la interacción humana en Internet. Gracias a The Sims Online, en el futuro las salas de chat serán completamente obsoletas ¿Para qué chatear en una sala, donde cada persona está representada por un nombre, y lo que se puede hacer además de charlar es muy limitado, cuando podemos interactuar con esa misma persona de mil maneras diferentes? Simplemente, creá tu Sim, entrá en el Simsverso online, construí tu casa, y dedicate a hacer todo lo que quieras hacer con la gente que conocés en la web: charlar, comer, pasear, bailar, jugar a la pelota, y todo lo que se hace de la puerta para adentro. Claro, todo es virtual, pero bueno, por algo se empieza... y no te olvides que detrás de ese Sim hay una persona de carne y hueso, porque los NPCs no existirán en el universo de los Sims online.



DOWNLOADS, FANSITES, SKINS,OBJETOS CREADOS POR USUARIOS Y OTRAS YERBAS...

UN RECORRIDO TURÍSTICO POR CIUDAD SIMS

Aquí te mostramos algunos de los downloads para The Sims más piolas que podés conseguir en Internet, así como algunos fansites que vale la pena visitar. Cuando lo hagas, vas a descubrir que hay muchos fanáticos de The sims pululando por ahí, nosotros no somos los únicos. Y si te animás a fabricar tus propios objetos, incluso ahí están disponibles las herramientas para que lo puedas hacer vos mismo.

FANSITES...

El mundo de los Sims tiene tantos fanáticos, que podemos armar una familia entera con su casa y muebles, con todo el material que podemos encontrar en esos sitios:

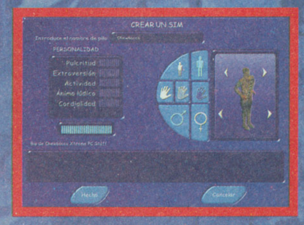
http://www.aroundthesims.online.fr/
Tiene todos los skins necesarios para convertir a nuestros sims en modelos de Christian Dior o Versace, y toda una variedad de objetos para una casa de lo más dandy. Ponete a la moda con esta página. Todo lo que hay en ella está realizada originalmente por su webmaster ¡Debe ser diseñador de modas!

http://www.7deadlysims.com/
Es otro site en el que podremos encontrar objetos de lo más extraños, como un tacho con fuego para que nuestros sims se calienten las manos al estilo ciruja (?) o una Playstation para divertir a toda la familia.

http://www.secretsims.com/
Tiene, aparte de los objetos diseñados por el webmaster, una sección de "do it yourself", donde encontraremos links a los mejores tutoriales para construir tus propios skins.

http://www.celebritysims.com/
Skins de gente famosa muy bien realizados, disfrutá de Britney Spears o Gillian Anderson, por ejemplo.

http://www.skindex.net/sims/main.htm
Finalmente, aquí podés encontrar todo tipo de skins referidas al mundo de los comics, anime y series de tv, además de un par de misceláneos muy divertidos.









DOWNLOADS...

Como no podía ser de otra manera, los mejores downloads para The Sims se encuentran en su sitio oficial, http://thesims.ea.com/us/index.html.
Entre todo lo que podemos encontrar allí, lo más destacable son sin duda los objetos. A Continuación, les presentamos una lista de los más atractivos:

Vacation Island Beach Blanket:
Si te preocupa el agujero de ozono, y quemarte de más cuando vas a la playa, bájate esta preciosa manta playera con sombrilla incluida y disfrutá de la playa bajo una fresca sombra. 792 KB

Promotional Balloon Fence:
Globos de látex para decorar fiestas, eventos especiales o incluso ¡funerales! 1.25 MB

Holiday Mistletoe:
Como regalo de Navidad, Maxis nos trae el tradicional muérdago para besar a tu pareja en las próximas fiestas. 105 KB

Triple Bull Dartboard:
Impresioná a tu cita con tu buena puntería en esta dardera que hará las delicias en Hot Date. 421 KB

Pepsi Machine:
El verano es muy caluroso para nuestros Sims. Nada mejor que tomarse una Pepsi bien fresquita para bajar la temperatura. 1.36 MB

Nouveau Nites Party Lights:
Luces para impresionar en tu fiesta, réplicas de las luces del café Boulevard des Cobayes en Paris, imprescindibles para cualquier ocasión. 144 KB

The Sims Telecom Upgrade:
Si querés mantener a tus amistades contentas, llámalas de vez en cuando para saludarlas. Ya no hay necesidad de invitarlas siempre para charlar. 370 KB

Plate of Cookies:
Convida a tus huéspedes con las más ricas galletitas de la panadería mas cheta del barrio ¡Y quedá como un bacán! 1.22 MB

Jack-O-Lantern:
Pasá Halloween como debe ser, con la característica calabaza ornamental. 215 KB

Clown Catchers:
¿Podrido del payaso llorón y borracho que te arruina la vida? Estos profesionales de la materia lo borrarán de tu vista literalmente con su eficacia personalizada. 1.5 MB



Jukebox:
una máquina que es sinónimo de diversión. Ideal para fiestas. 672 KB.



Coped Flowers:
Una colección de flores para decorar el jardín de nuestros Sims. 537 KB.

Party Balloons:
Las fiestas son irresistibles para los Sims, y los globos de fiesta en la puerta de nuestra casa les indicarán a todos dónde está la diversión. 153 KB.

New Plants:
Un paquete de plantas para que el jardín de nuestros Sims se luzca como nunca. 352 KB.

Guinea Pig:
Cerdito de Guinea: no se puede decir que sea la mascota ideal, pero... en fin... Procura tenerlo siempre limpio para no contagiarte enfermedades. 1.5 MB.

Moose Head:
Una cabeza de alce, ideal para colgar de la pared del living. Si te gusta la caza... 234 KB.

Cuckoo Clock:
Un excelente reloj cucú, ideal para cualquier casa, desde la de onda kitsch hasta la clásica. 133 KB.



Four New Wall Lights:
Un set de luces de pared. 157 KB.

Slot Machine:
Una divertida máquina tragamonedas. 557 KB.



THE SIMS ONLINE

EN TAN SÓLO DOS AÑOS, EL ÉXITO SIN PRECEDENTES DE THE SIMS, HA MOTIVADO LA APARICIÓN DE NADA MENOS QUE CINCO EXPANSIONES, TODAS ELLAS CREADAS PRÁCTICAMENTE "A PEDIDO"; BASADAS EN LOS ELEMENTOS QUE LOS FANS DE ESTE YA MÍTICO JUEGO PEDÍAN QUE SE INCORPOREN AL UNIVERSO DE LOS SIMS. Y TRAS HABER ENRIQUECIDO EL "SIMSUNIVERSO" CON ELEMENTOS TALES COMO SEXO, FIESTAS, CITAS ROMÁNTICAS, VACACIONES Y MASCOTAS, AHORA LA GENTE DE MAXIS SE PREPARA PARA DAR EL SIGUIENTE PASO, LLEVANDO A NUESTROS PEQUEÑINES AL CYBERESPACIO.

Por Diego "Erwin" Bournot

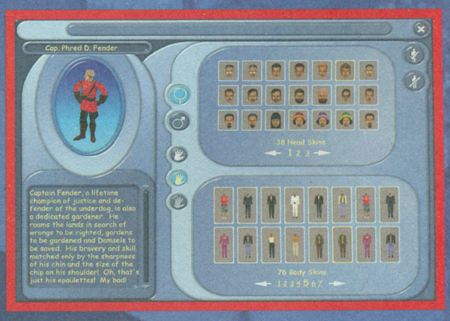
En este aspecto, es encomiable el esfuerzo realizado por la gente de Maxis. Siempre atentos a los deseos de los usuarios (que en el caso de The Sims suman millones), desde la aparición del juego original han ido respondiendo a los requerimientos de los mismos con una serie de expansiones que agrupan gran parte de ellos. La última de estas expansiones, titulada The Sims: Unleashed, de reciente aparición, finalmente incorporó mascotas a la vida de nuestros alter egos virtuales. Pero si había algo que los adictos a The Sims aún no teníamos, pero deseábamos inclaudicabemente, era la posibilidad de interactuar con otros Sims en Internet. Pues bien, ya no más: el próximo salto evolutivo de esta exitosísima serie se halla a la vuelta de la esquina. A partir de noviembre de este año, nuestro querido simulador de vida se convertirá en un juego social multiplayer online, denominado -claro está- The Sims Online (TSO).

¿El futuro de la interacción en Internet?

Cabe destacar que TSO no es una expansión de The Sims, sino un juego completamente nuevo. Si bien el nombre "The Sims Online" explica bastantes cosas por sí mismo, cabe hacer ciertas aclaraciones. Naturalmente, el alma del mismo consistirá en la posibilidad de jugar al clásico The Sims pero en un entorno infinitamente más amplio que el barrio en el que estamos acostumbrados a desenvolvernos: nada menos que la inmensidad del cyberespacio, en la que la casa que ocupará nuestro Sim será tan sólo una más de la gran aldea virtual. Pero esto no es todo: TSO no se trata tan sólo de The Sims con soporte multiplayer online, sino que va mucho más allá, profundizando en la idea original mucho más que lo que nunca antes lo había hecho. Aquí, no crearemos una familia de personas virtuales, sino que ese Sim que vemos en la pantalla seremos nosotros mismos, literalmente.

En esta nueva versión del juego, el soporte multiplayer online no es





una característica más, sino que lo es todo. Es más que evidente que la gente de Maxis ha pensado a TSO como un medio para que la gente interactúe en Internet, en un ambiente que tiene muchas similitudes con una sala de chat. Pero a no confundirse: TSO no pretende ser un canal de chat llevado a su máxima expresión, sino mucho, mucho más. Todos los elementos originales que hicieron tan famoso y adictivo a The Sims siguen allí (después de todo, cuando ya se tiene una fórmula ganadora, es arriesgado innovar demasiado), y naturalmente las necesidades de nuestro Sim siguen siendo las mismas, por lo cual deberemos encontrar un balance adecuado en el tiempo que dedicamos a interactuar con los otros Sims, y el que le dedicamos a las necesidades básicas de nuestro avatar. Según lo que sabemos, la gente de Maxis ha introducido varios ajustes a la jugabilidad de TSO, así como varias mecánicas nuevas, para adecuarla al juego online. No obstante, y según nos advierte Gordon Walton, vicepresidente de Maxis, "el típico jugador de Ultima Online o Everquest no se sentirá entusiasmado por TSO, porque sencillamente no es tan profundo como aquéllos". Después de todo, TSO, al igual que su antecesor The Sims, va de la mano con mecánicas sociales, no mecánicas de juego, que son más propias de los juegos de rol online masivos.

Haciéndonos un lugar en el Simsverso

El comienzo de TSO es al estilo de la mayoría de los juegos de rol online: lo primero que haremos consistirá en crear nuestro Sim. Cabe destacar la interface que TSO tiene para la creación de nuestro Sim, dotada de un número mucho mayor caras, skins, y diseños de ropa para elegir, que la del The Sims original.

Una vez que hayamos elegido nuestro Sim, podremos elegir dónde queremos vivir. A tal efecto, TSO proveerá cerca de 20 ciudades, cada una de ellas con características geográficas únicas. A la hora de decidir dónde queremos construir nuestra casa contaremos con una gran libertad, restringida únicamente por la cantidad de dinero de la que dispondremos, y por los lotes ya ocupados, que aparecerán en el mapa como un punto blanco. Cada uno de estos puntos representa una casa, y por tanto, un ser humano con el que podremos interactuar, porque de hecho, no existirán Sims controlados por la IA, sino que cada uno de ellos corresponderá a una persona real.



Al igual que en The Sims, una vez que hayamos decidido dónde queremos construir nuestra casa, podremos poner manos a la obra, teniendo en cuenta la cantidad de dinero de la que disponemos, suficiente como para un hogar modesto. Pero TSO incorporará algunos novedosos conceptos al respecto: para empezar, podremos asociarnos con otros Sims, y sumar nuestro dinero para crear una gran "casa comunitaria". Naturalmente, de esta forma accederemos a mayores comodidades mucho más rápidamente: dos, tres o más sueldos suman mucho más que uno solo. Otra posibilidad consistirá en decidir convertirnos en un "homeless", si tenemos alma de vagabundo, aunque de esa forma, obviamente, careceremos de la mayoría de las comodidades que para otros Sims serán cosa corriente.

Todos sabemos que los Sims de nuestro barrio, una vez que se han hecho amigos de los nuestros, son de lo más confianzudos, y entran a todas las habitaciones como Pedro por su casa, para irse recién cuando nos acostamos a dormir, salvo que les pidamos que se retiren. Pero en TSO, cada Sim estará controlado por una persona, no por la IA. Teniendo ese factor en mente, Maxis ha introducido en el juego varias herramientas para poder incrementar nuestra privacidad, pues obviamente no nos sentiremos cómodos si cualquier extraño tiene la facultad de observar los aspectos más íntimos de la vida de nuestro Sim. Para ello, podremos implementar áreas privadas, en las cuales los demás Sims no podrán ingresar (por ejemplo el baño). Asimismo, podremos poner passwords a las puertas de cada ambiente de nuestra casa, para que sólo nuestros compañeros de cuarto o nuestros amigos cercanos puedan ingresar. En este aspecto, los sistemas de seguridad y privacidad funcionarán de manera muy parecida a las salas de chat privadas o a los pagers como ICQ o Messenger. Naturalmente, nuestra casa sólo se hallará disponible para visitas cuando nos hallemos online. Cuando estemos offline, nuestra

casa será una de las tantas cerradas en ausencia de su dueño.

Como ya todos sabemos, si hay algo que sobra en Internet, es la gente que actúa de forma estúpida, antisocial, o definitivamente agresiva. Haciéndose eco de este problema, y teniendo en cuenta que TSO precisamente será un juego online, la gente de Maxis ha decidido eliminar toda forma de agresión dentro del mismo. Para empezar, en TSO no existirán los robos, ni asaltos, ni violencia de ningún tipo. Asimismo, si el lenguaje o la forma de actuar de algún Sim nos ofende, podremos incorporarlo a nuestra lista de enemigos, y el mismo automáticamente se hallará imposibilitado de interactuar con nosotros. Al respecto, Gordon Walton vuelve a explayarse: "Definitivamente, no estamos interesados en introducir ningún comportamiento antisocial en el juego. La gente encontrará por sí misma suficientes formas de comportarse antisocialmente." Lo que la gente de Maxis sí espera que surjan en cada ciudad, son grupos de vecinos con temáticas en común, como los clubes de Trekkies, por ejemplo, e incluso algunos barrios exclusivos en los suburbios. De hecho, la forma en que se desarrolle nuestro barrio impactará de forma positiva o negativa en el valor de nuestra casa.

Los ránkings y listas de The Sims Online

¿Qué es esto? Pues se trata de uno de los conceptos más novedosos que los chicos de Maxis han introducido en TSO. Como forma extra de obtener dinero -no, en TSO no habrá cheats... olvidate de "klapaucius" y "rosebud"-, además de nuestro trabajo, se han implementado en TSO varios ránkings: estos Top-10 y Top-100 consisten en listas de los jugadores más ricos, y de las casas más visitadas de cada barrio. Estas listas son generadas de forma dinámica, e incluyen varias subcategorías. El figurar en alguna de ellas, o en varias a la vez, automáticamente incrementará nuestros ingresos diarios.

A su vez, existirá un listado especial de recomendaciones, al estilo de los folletos turísticos: cada día, y de acuerdo a las preferencias de cada persona, Maxis confeccionará un listado personalizado para cada Sim, con los sitios que Maxis le recomienda visitar, y las cosas que le sugiere hacer. Al respecto, la idea estará implementada de la misma forma en que funcionan las tiendas online: "si te gusta tal cosa, te recomendamos tal otra...".

Las listas están implementadas también con el propósito de ayudar a cada persona a buscar y hacer nuevos amigos en el juego. Una de las herramientas clásicas de los pagers de internet que estará presente en TSO es una lista de amigos, capaz de albergar hasta 500 nombres. Pero la misma estará organizada como un árbol familiar, con los amigos más cercanos como ramas principales, y desde allí se expandirá con los conocidos, y amigos de amigos. Cada una de estas amistades poseerá un perfil característico, en el cual podremos encontrar sus temas de interés, las listas o ránkings en los que figura, dónde se encuentra su casa, y dónde se encuentra esa persona en particular en ese momento. Obviamente, desde este menú podremos enviarle mensajes a cada persona de la lista. Es de esperar ver en TSO cómo las listas de amigos más grandes corresponden a aquellos Sims con una mayor fortuna, o la casa más grande, al igual que en la vida real.





Algunas novedades

Hasta aquí todo muy lindo. Pero en The Sims, enriquecido por nada menos que cinco expansiones, contamos con una enorme variedad de objetos ¿Cuáles de ellos estarán disponibles en TSO?

Pues bien, para nuestro regocijo, TSO incluirá todos y cada uno de los objetos de The Sims más las cinco expansiones aparecidas hasta la fecha, más un bonus de 300 nuevos objetos, muchos de los cuales pueden ser utilizados para iniciar mini-games con otros Sims, como tableros de ajedrez, juegos de criquet, pelotas de fútbol y de volley. Asimismo, TSO incluirá nuevos estilos de diseño de interiores, entre los cuales se destacan el Europeo, el del Viejo Oeste (con el cual se podrían hacer unos "saloons" de lo más pintorescos), y el marroquí, con una onda clásicamente árabe.

Algunas de las características

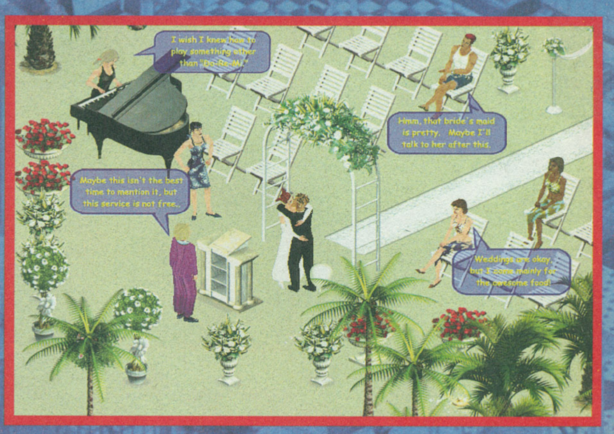


clave de The Sims están siendo modificadas para que encajen mejor con la versión online, por ejemplo, el teléfono: cuando lo descolguemos para hacer una llamada, automáticamente se nos abrirá nuestra lista de contactos, para elegir el destinatario de la llamada. Otro tema que está siendo remodelado es el de los impuestos, sobre los cuales la gente de Maxis aún no ha precisado cuál será su periodicidad. Pero sí han dicho que existirá un impuesto a las ventas, para evitar que la gente compre sin pensar. Otra novedad, que tiene mucho que ver con la publicidad, consiste en la incorporación de las franquicias Mc Donald's e Intel en el mundo de The Sims: se prevé la posibilidad de que los Sims trabajen en un restaurante Mc Donald's para ganar dinero, o que vayan a comer allí, lo cual satisfará sus necesidades tanto en cuanto a comida, como en cuanto a diversión. A su vez, el poseer computadoras basadas en chips Intel Pentium 4 incrementará los niveles de diversión y lógica de los Sims, y proveerá amplias posibilidades, desde invitar a otros amigos a jugar en red, hasta inaugurar un cybercafé.

Vamos a los números

Y ahora, lo doloroso... no hablamos del precio del juego, que ya de por sí será sin dudas una saludable cantidad de dólares. El tema pasa por el coste de mantenimiento. Según la gente de Maxis, el servicio de TSO será mediante una suscripción mensual, a través del programa de Electronic Arts, EA.com. Si bien los chicos aún no se deciden respecto de cuántos verdes nos pedirán por mes, aclararon que el coste será similar al de la mayoría de los MMORPGs, de lo que se desprende que estamos hablando de una cifra en el orden de los 10 a los 12 dólares mensuales. Pero al hecho de poder jugar online indefinidamente, Maxis le sumará un completo soporte, y planea seguir introduciendo al juego nuevo contenido mucho después de haberlo lanzado, como por ejemplo skins, paredes, y todo tipo de objetos. Con el tiempo, planean incluso permitir objetos creados por los usuarios, aunque aún no se ponen de acuerdo respecto de cómo lo harán, ya que el tema obviamente entraña riesgos para la seguridad de sus propios servidores y de las PCs de los usuarios.

Otrs ideas que Maxis planea implementar en TSO consisten, por ejemplo, en crear una página web personal para cada usuario del juego, desde donde podremos enviar y recibir mensajes instantáneos con nuestros amigos, así como ver quiénes se encuentran dentro del juego en todo momento. Otra idea interesante consiste en incluir un modo de juego estilo "Gran Hermano", en el que los jugadores podrán observar todas las actividades diarias de los suscriptos a este modo de juego. Al respecto, según Walton, se espera que las audiencias de este tipo de juego crezcan hasta un tamaño más que respetable.



Hasta la fecha, el servidor de juegos online con mayor tráfico que existe es sin dudas Battle.net, el excepcional servidor de Blizzard para jugar Warcraft II y III, Starcraft, Diablo, y Diablo II. Pero Maxis se prepara para desafiar el reinado de Battle.net, esperando lograr una base de usuarios superior al millón de suscripciones: una cantidad que supera holgadamente a las de los MMORPGs más populares, como Ultima Online y Everquest. Habrá que ver para creer, aunque si consideramos que The Sims se ha convertido en menos de dos años en el juego más vendido de todos los tiempos, esto es perfectamente posible. Por otra parte, también aseguran que, a diferencia de tantos otros juegos, TSO será completamente jugable nada más instalar el paquete original: nada de patches, ni upgrades, ni nada que se le parezca. Para ello, el juego pasará por varios estadios de beta-testeo, y se espera que el número de beta-testers supere holgadamente los 50.000. Debido a esa premisa, aún no se conoce la fecha exacta del lanzamiento de TSO, aunque Maxis asegura que no se hallan atrasados con respecto a su fecha prevista de lanzamiento, que se sabe que está en torno a mediados del año próximo. Y es que con todo lo que ha prometido Maxis con este juego, realmente, lo que menos quieren es meter la pata. Esperemos que todo salga bien, y dentro de un año podamos considerar a las salas de chat como un lindo recuerdo, en favor de The Sims Online: el próximo paso en la evolución de la interacción humana en Internet. X



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Maxis / Electronic Arts
INTERNET: www.maxis.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 300 con 300 megas de espacio en el disco rígido, 32 MB RAM, 4 MB Video RAM (no requiere tarjeta 3D), DirectX 7.0 y The Sims.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

THE SIMS: UNLEASHED

TRAS CUATRO EXPANSIONES DE ESPERA, LOS SIMS FINALMENTE PUEDEN TENER MASCOTAS

Por Diego "Erwin" Bournot

Y se veía venir... cada nueva expansión del increíble The Sims ha ido enriqueciendo el juego con objetos y mecánicas que los usuarios pedían a gritos. Livin' Large agregó un nuevo mobiliario, y la posibilidad de tener hijos por vía natural, House Party les alegró la vida con partuzas de aquéllas, Hot Date les permitió tener citas románticas, Vacation les proporcionó un par de semanas anuales de descanso, y ahora, con Unleashed, nuestros Sims finalmente pueden incorporar a su hogar ese perrito o ese gato que tanto deseaban tener, así como descubrir las delicias de la jardinería.

Pero eso no es todo. En cuanto a la adición de animales se refiere, The Sims: Unleashed enriquece la jugabilidad de The Sims no sólo con la posibilidad de adquirir una o varias mascotas, sino que agrega todo lo que nuestros animalitos pueden necesitar. Para comenzar, un nuevo y mucho mayor vecindario, que incluye parques, tiendas de mascotas, cafés, y supermercados. Todos estos sitios proporcionan a nuestros Sims y sus mascotas todo un nuevo mundo para explorar, olfatear, y conocer nuevos vecinos y futuros amigos.

Paseando a Boby

Para poder incorporar componentes no humanos a nuestra familia de Sims, el primer paso consiste en tomar un taxi y concurrir al centro de adopción de animales. En él, disponemos de un amplio parque para mascotas, así como distintas tiendas, en las cuales podremos adquirir animales y juguetes para ellos. En una de las tiendas, podremos adquirir específicamente perros y gatos, mientras que en la otra, podremos hacernos de peces, iguanas, aves o tortugas. Unleashed provee un amplio surtido de razas de perros y gatos, entre los que naturalmente se cuentan las razas favoritas de todos, como por ejemplo, las razas caninas afgana, boxer, terrier, caniche, chihuahua, collie, cocker, dálmata y muchas otras.



Pero esta no es la única forma: para los de corazón flojo, Unleashed incorpora la posibilidad de adoptar mascotas perdidas, que de cuando en cuando aparecerán en nuestra propiedad, y a las cuales podremos atraer con comida y juegos, para finalmente incorporarlos a nuestra familia. Pero siendo esta una expansión basada en la vida animal, no podía faltar la adición de plagas de todo tipo que nos molestarán de cuando en cuando, y nos obligarán a telefonear al control de plagas, como zorrinos, que apestan la casa, y mapaches que destrozan las bolsas de basura en busca de comida. Incluso podremos entrenar a nuestro fiel perro para que se ocupe de los mapaches, aunque para remover a los zorrinos necesitaremos indefectiblemente de ayuda profesional.

Asimismo, Unleashed contempla todo el bagaje de responsabilidades que implica el ser dueño de una mascota. Si bien tanto perros como gatos poseen menos capaci-



dades que nuestros Sims, a grandes rasgos requieren los mismos cuidados, y poseen las mismas necesidades de afecto, diversión, comida, y descanso. A su vez, en lugar de poseer intereses o empleos (obviamente), poseen habilidades, como romper cosas, obediencia, y trucos. Naturalmente, nuestros animalitos necesitarán un cierto entrenamiento para saber comportarse en casa, el cual podemos darles nosotros mismos, o llamar a un entrenador de animales para que por una suma razonable haga el trabajo. Los únicos animales que son considerados miembros de la familia son los perros y gatos. Los demás animales requieren mucho menos cuidado y atención, y no necesitan entrenamiento, pero naturalmente un pez o una iguana no puede brindar las mismas satisfacciones que un buen perro, claro está.

Para ayudarnos a mantener a nuestras mascotas, limpias, saludables y contentas, Unleashed provee toda una gama de accesorios, entre los que se cuentan cuchas, camitas para gatos y perros, jaulas, postes para afilarse las uñas, y recipientes para comida y agua. Si cuidamos de nuestros animalitos con cariño y los entrenamos bien, podremos llegar a competir con ellos en los shows de destreza animal del parque local, uno de los aditamentos más interesantes de Unleashed.



Atendiendo el jardín

Pero Unleashed no se trata sólo de animales: aquellos a quienes les agraden la jardinería o los cultivos, se hallarán de parabienes con esta nueva expansión de The Sims. Ahora podemos dedicarnos a convertir el terreno libre de nuestra casa en tierra de cultivo, y sembrar varios tipos de hortalizas: lechuga, porotos, zanahorias y tomates. Y una vez que hayamos recogido la cosecha, podremos utilzarla como alimento, ahorrando dinero, o incluso vender el sobrante en el mercado de hortalizas, una de las nuevas locaciones incorporadas al pueblo de Old Town por The Sims: Unleashed.





Además de las mascotas y la jardinería, Unleashed incorpora la posibilidad de "rezonar" el mapa, creando nuevos vecindarios para nuestros Sims, en los cuales podrán edificar casas, parques, restaurantes, tiendas y centros de adopción de animales. Y finalmente, adiciona una sencilla agenda telefónica, en la cual encontraremos la lista de nuestros vecinos, así como algunos NPCs como el exterminador de plagas, un jardinero, entrenadores de animales, Giuseppe el organillero y su mono amaestrado, y varios más.

En definitiva, Unleashed incorpora todo un cúmulo de nuevas experiencias a la jugabilidad de The Sims, con la adición de las mascotas, obviamente las estrellas de la expansión, así como con el nuevo módulo de jardinería. De todas las expansiones del excepcional The Sims, y sin desmerecer a las demás, Unleashed es sin dudas la mejor.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: La quinta expansión de The Sims que incorpora mascotas y jardinería.
LO QUE SI: ¡Las mascotas!. La gran renovación en la jugabilidad que proporcionan las mascotas, la jardinería y la rezonificación.
LO QUE NO: Una sola cosa: falta el veterinario.

89%
EXCELENTE

REVIEWS

EL ANALISIS, SIN CONCESIONES, DE LOS MEJORES Y PEORES TITULOS PARA PC

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%
CLASICO
Aquellos elegidos. Aquellos destinados a ser coronados como reyes. Cualquier juego que alcance esta categoría merece un lugar de lujo en cualquier juegoteca por más de un motivo, si el % esta más cerca del 100% que del 90% ¡Corré ya mismo a buscarlo!

89% al 80%
EXCELENTE
Si un juego llega a esta categoría es que algun motivo, alguna mala maniobra le quitó la posibilidad de alcanzar el cenit en materia de software, pero siguen siendo excelentes opciones, sobre todo si sos seguidor del género.

79% al 70%
MUY BUENO
Titulos notables, que son perfectamente elegibles por los aficionados al tema, pero que contienen defectos o fallas que alejan al usuario casual.

69% al 60%
BUENO
Juegos que zafan, pero hasta por ahí nomás...

59% al 50%
REGULAR
Mmmm... esto está empezando a oler a podrido. Sólo algo, que tendríamos que buscar muy bien, lo puede salvar de ser...

49% al 40%
MALO
Ahhh ¡Vade Retro Satán! No permitas que este CD toque mi compactera...

39% al 0%
MUY MALO
Muy Malo ¿Hace falta que te hagamos un croquis, o te queda claro? Malo. Pésimo. Horrible. Espantoso. Los padres del programador lo desheredaron, ¿Por qué nosotros vamos a jugarlo?



LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

AGE OF WONDERS 2: THE WIZARD...	90%
MAFIA: CITY OF THE LOST HEAVEN	98%
BATTLEFIELD 1942	90%
SYBERIA	92%
ICEWIND DALE II	90%
NEVERWINTER NIGHTS	94%



Los juegos que aparecen con este símbolo merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Triumph Studios / Gathering of Developers
INTERNET: www.aow2.godgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 300 con 250 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, CD-ROM 8x, Placa de sonido y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet o LAN hasta 8 jugadores.

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **90%**

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD THRONE

UNA TIERRA LEGENDARIA, EN LA QUE VOLVEREMOS A VIVIR INCREÍBLES AVENTURAS

Por Alejandro Nigro

Hace tiempo muchos de nosotros tuvimos la oportunidad de jugar a Age of Wonders, el cual realmente nos atrapó: un estratégico por turnos que tomaba lugar en un mundo fantástico, repleto de magia, mitos y dragones. A pesar de no ganar demasiada popularidad, por su parecido con series famosas como la de Warlords, o la mismísima serie de Heroes of Might & Magic, era un clásico que tenía todo como para estar a la altura de los mejores juegos del género. Dos años y medio más tarde, la gente de Triumph Studios decidió no dormirse en los laureles, y volvió al ataque con la segunda parte de este sensacional juego.



Another Brick in the Wall...

En lo que va del año, Age of Wonders II (AOW2) ya es el tercer título de este género que sale a la venta, después de juegos como Disciples II y el formidable Heroes of Might & Magic IV. Entre estos también podríamos contar la última entrega de la serie Warlords, aunque ya no pertenece al género de la estrategia por turnos. Así que, como había sucedido con la primera entrega de la serie, esta nueva creación de Triumph Studios tiene que volver a vérselas con poderosos competidores, con la diferencia de que esta vez se vino bien equipada para sobrevivir al combate.

A la conquista de los siete elementos

Los hechiceros que desde siempre custodiaron los siete elementos que proporcionan balance a este mundo (vida, muerte, aire, tierra, agua, fuego y cosmos) se han separado, y ahora están en guerra unos contra otros. Unicamente Gabriel, el supremo de los siete hechiceros, custodio del elemento del cosmos, mantiene la intención de restaurar el orden. Pero no puede abandonar su trono sagrado sin que la tierra perezca, por lo que deberá encontrar alguien con suficiente valor como para apoyarlo en esta lucha. Este acontecimiento generará el caos en el planeta, dando lugar a terribles guerras y conflictos, con resultados desastrosos. A consecuencia de este hecho apocalíptico, las razas más hostiles están acechando a los humanos, y despojándolos de sus tierras, al punto que ya pocas de sus ciudades permanecen en pie. Merlin, uno de los últimos líderes que quedan entre los humanos, es rescatado por Gabriel con el propósito de que bajo su tutela lo ayude en su misión de recuperar el balance perdido, la única manera de salvar a su raza de la perdición.
Así es como se da inicio a la historia, haciéndonos personificar a Merlin en su larga lucha por dominar los siete elementos, a través de los 20 escenarios que componen el modo campaña. Pero no estaremos solos, porque a lo largo de la aventura encontraremos diferentes unidades, héroes, y hasta ciudades enteras que estarán dispuestas a ayudarnos en nuestra causa por un precio en metálico, o solo por el simple deseo de luchar.

Preparándonos para la guerra

La dinámica de AOW2 sigue siendo prácticamente la misma que en la primera versión del juego. Tendremos que ocuparnos de nuestro reino a la vez que enviamos tropas a explorar el mapa a la conquista de nuevas ciudades y recursos, para poder sobrellevar la batalla contra nuestros enemigos. Por supuesto, sin olvidarnos de ir en busca de ruinas abandonadas, para conseguir algún que otro tesoro perdido y acumular experiencia. Comenzaremos casi siempre con uno o más pueblos iniciales. Cada uno de ellos estará habitado por una de las doce razas presentes en este juego: humanos, elfos, enanos, elfos negros, orcos, goblins, undeads, halflings, frostlings, draconians,

archons y tigrans. Estos pueblos irán creciendo a medida que pasen los turnos, hasta convertirse en grandes ciudades, y cuanto más grandes sean, mayores serán tanto sus tasas de producción como sus ingresos. En ellos podremos reclutar unidades y construir diferentes estructuras, desde murallas que nos brindarán mayor protección hasta dispositivos mágicos que nos permitirán teletransportar criaturas de una ciudad a la otra. Tendremos la posibilidad de crear pioneros, que podrán ser enviados para construir calles, restaurar estructuras, y hasta construir pueblos. A pesar de que este es un elemento interesante y útil, la IA parece no aprovecharlo demasiado, aunque a decir verdad, nosotros tampoco vamos a darle mucha utilidad, ya que en la mayoría de los escenarios encontraremos gran cantidad de ciudades neutrales esparcidas por el mapa, y será mucho más rápido y menos costoso apropiarse de alguna de ellas. En caso de que a los habitantes no les simpaticemos demasiado, bastará con migrar a nuestra raza, ya que solo nos tomará unos pocos turnos. A pesar de eso, no siempre es conveniente reemplazar la raza habitante, aunque sea la que esté en guerra con nuestro reino, porque tendremos acceso a unidades que de otro modo no podríamos crear. Tengan en cuenta que cada raza tendrá un inventario de criaturas únicas, con diferentes habilidades e inmunidades características de su especie. Por ejemplo, las tropas de los elfos se moverán al doble de velocidad que otras a través de los bosques, los enanos podrán escalar libremente las montañas y mostrarán una mayor resistencia física. Por su parte, algunos de los undeads resucitarán en medio del combate, o marchitarán todo a su paso. Esto demuestra que hay que prestar gran cuidado y atención a las ventajas y desventajas de las unidades que componen nuestro ejército, y particularmente el del enemigo, para aprovecharnos de sus debilidades. Así signifique tener que esperar unos cuantos turnos para librar una batalla, hasta que las tropas enemigas se encuentren en terreno que nos sea favorable, ya que ciertas unidades -como por ejemplo los tigrans- pelean mejor en desiertos, y tienen penalización en la nieve. Así que aunque dispongamos del mejor ejército, si no tenemos en cuenta estos elementos tácticos puede que no lleguemos muy lejos. Pero ojo, que no será fácil formar un ejército de gran magnitud, porque por cada unidad tendremos que pagar todos los turnos una cantidad específica de dinero para su manutención, o incluso de maná, si se trata de criaturas mágicas e invocadas. Así que no podremos contar con demasiadas tropas si las ganancias de nuestro reino no superan a los gastos. Por lo tanto, será conveniente deshacerse de aquellas unidades básicas que ya no sean de mucha utilidad cuando contemos con otras más avanzadas.



Los combates por turnos son apasionantes, y más si estamos aplastando a algún amigo en Multiplayer.

Todas las unidades y héroes ganarán experiencia durante los combates, y subirán de nivel haciéndose cada vez más poderosos, pero los héroes son los únicos que van a adquirir habilidades nuevas. Además, podrán equiparse con armaduras y objetos mágicos, así como también manipular armas y utilizar magia.

Con respecto a los combates, podremos elegir que se desarrollen de forma automática o manual, y estos se llevarán a cabo en una pantalla aparte, en donde todas las unidades se moverán por turnos de la misma manera que lo hacen en el mapa.

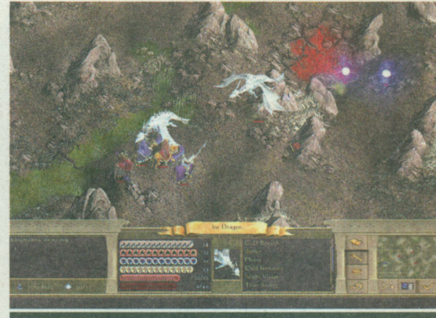
Por otro lado, los recursos se dividirán en dos tipos: oro, que será imprescindible para reclutar unidades y llevar a cabo cualquier construcción, y nudos de maná, que serán nuestra fuente de magia. Encontraremos nudos de maná de cada elemento, pero el que pertenezca al nuestro nos proporcionará el doble de puntos que cualquier otro. Una porción de estos puntos, establecida por nosotros, tendrá que ser invertida para la investigación de nuevos hechizos, mientras que la cantidad restante se almacenará para el uso de la magia. La misma se dividire en tres tipos: magia global, magia de combate y encantamientos de unidades. Tengan en cuenta que para mantener tanto los encantamientos como las criaturas invo-



Un turno más y me voy a dormir... (je-je-je)



Los gráficos son perfectamente funcionales y cumplen a la perfeccion su cometido.



Esto es por sacar los protraits, esto por no dejarnos transportar las unidades y esto...

cadas, tendremos que pagar un monto específico de maná cada turno.

Lo nuevo

Además de las mejoras en el apartado tecnico y de algunos que otros pequeños cambios, notamos grandes innovaciones en esta secuela. Una de las mas importantes es la introducción del "dominio mágico", un area que se extiende alrededor de nuestro heroe principal y que cubre una superficie especifica del mapa, dentro de la cual se podrán lanzar los hechizos globales. Lo interesante de esto es que en cualquier ciudad podremos construir torres de mago, para que cuando el héroe principal ingrese en ellas tenga un mayor alcance magico sobre el mapa. Debido a que las torres cumplirán el papel de antenas transmisoras entre las diferentes ciudades, nuestro dominio podrá alcanzar un radio descomunal, hasta abarcar casi todo el escenario. Así que pueden imaginarse a nuestro heroe lanzando los hechizos mas destructores directamente a la capital del reino enemigo, estando al seguro dentro de las murallas de nuestra ciudad.
Otro elemento importante es que esta vez tendremos una tabla de diplomacia con todos los chiches -un tanto similar a la del popular Civilization-, en la que los tratados que podremos establecer con otros reinos irán mucho mas allá que una simple declaración de guerra o una alianza para combatir un enemigo en común. Ahora no sólo intercambiaremos dinero y maná, sino que también podremos negociar magia, fuentes de maná, minas de oro, estructuras, objetos mágicos, y hasta ciudades enteras. Por último, y para hacer las cosas todavía más interesantes, tendremos que lidiar con diferentes divinidades, que podrán recompensarnos de muchas maneras, como también castigarnos según las acciones que tomemos durante el curso del juego, y no será nada fácil conformarlos a todos. El espíritu de la naturaleza, por ejemplo, podrá pedirnos que destruyamos los nodos mágicos de un elemento en particular, porque están drenando la energía vital del lugar. Si obedecemos, de seguro nos recompensará con algún que otro objeto mágico, a la vez que nos apoyará en nuestra causa. El problema es que al hacerlo, ofenderemos al espíritu de la magia, por cometer el sacrilegio de destruir una fuente de maná, y por lo tanto nuestro reino tendrá que sufrir las consecuencias de su ira. Así que piénsenlo dos veces antes de tomar una de estas decisiones.

Lo que el viento se llevó

Lamentablemente, no todos los cambios que sufrió este juego fueron para bien, sino que también se perdieron muchos elementos interesantes con los que contaba el primer título de la serie. Antes que nada, aclaremos que esta vez la gente de Triumph Studios decidió suprimir la opción de crear a nuestro héroe principal, por lo menos en cuanto se debe al modo campaña. Pero a pesar de poder hacerlo solamente en modo multiplayer y en skirmish, no se nos permitirá customizar sus diferentes atributos ni sus habilidades, como tampoco su raza. Unicamente podremos seleccionar el nombre y el retrato que más nos guste para nuestro personaje, la raza inicial de la que esté compuesto nuestro reino, y el elemento que queramos que predomine. Aún más, el héroe principal no ganará experiencia alguna, por lo tanto nunca subirá de nivel y no será conveniente mandarlo a pasear por el mapa cuando nos enfrentemos a enemigos poderosos. De todas maneras, el juego apunta a que nuestro protagonista permanezca la mayor parte de la partida dentro de las torres de magia, expandiendo su dominio de la misma, así que esa puede ser la razón de dicho cambio. Pero hay cambios que son inentendibles, como la eliminación de la posibilidad de importar unidades entre los diferentes escenarios ¿Por qué? ¿Acaso no merecemos quedarnos con algunas de esas unidades que con tanto empeño y dedicación entrenamos para que nos acompañen en futuras aventuras? Parece que no. Y por si esto fuera poco, también han desaparecido los portraits de todas las unidades, los cuales, sin ser nada del otro mundo, le daban al juego un toque encantador, y no era para nada necesario suprimirlos.

Para terminar...

Supongo que todos se preguntarán si AOW2 es mejor que AOW. La verdad, no se puede decir que sí, porque en cierto modo carece del encanto que poseía la primera entrega de la saga, pero no por eso es peor. Ambos títulos se complementan entre sí, y las innovaciones que presenta esta secuela la hacen mucho más interesante. De no haber sido por algunos absurdos cambios, estaríamos ante un juego realmente glorioso. Pero de todas formas, esto no impide que AOW2 sea una excelente realización, con una increíble jugabilidad, y una adicción de la que resulta difícil desprenderse y que lo convierten de todas maneras, en un clasico.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La segunda parte del fabuloso Age of Wonders.
LO QUE SI: La jugabilidad ante todo. La variedad de razas, unidades y hechizos. Los implementos en los tratados diplomáticos. La música. Jugarlo con amigos es genial.
LO QUE NO: Que hayan suprimido elementos interesantes de la versión anterior, especialmente no poder crear a nuestro héroe en modo campaña. Que nos pasemos noches enteras sin dormir, con tal de jugar "un turnito más".

90%
CLASICO

PROMEDIO **76%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sega / Empire Interactive
INTERNET: www.empireinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 450 con 200 megas de espacio en el disco rigido, 64MB RAM, 16MB Video RAM, CD-ROM 4x, Placa de sonido y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

CRAZY TAXI

VELOCIDAD Y DESCONTROL SOBRE CUATRO RUEDAS

Por Alejandro Nigro

Después de un largo tiempo de su exitosa aparición en la Dreamcast, y sus posteriores adaptaciones para las diferentes plataformas de última generación, le toca el turno a nuestra querida PC de darle la bienvenida a este divertidísimo juego. Hemos tenido que esperar dos años y medio, mientras presenciábamos entre otras cosas el derrumbe de la consola de Sega, la salida de la segunda entrega de este título, y el reciente lanzamiento de la tercera parte para la cajita X de Bill Gates. Pero ya saben ¡Mejor tarde que nunca!

Todos sabemos que las adaptaciones de los títulos de consolas para PC siempre han recibido quejas, por no respetar las mismas características que el original, o por el hecho de haber salido años más tarde, cuando la tecnología empleada para el juego ya quedó un tanto atrasada con respecto a lo último aparecido en el mercado. Por suerte, la versión de Crazy Taxi (CT) para PC terminó siendo una muy buena adaptación del original, y nos demostró que la espera valió la pena.

Para quienes desconozcan el juego, la explicación es simple: nos convertiremos en el chofer de un taxi, y tendremos que cumplir con nuestro oficio cotidianamente, como todo buen tachero. O sea, el objetivo del juego será conducir por la ciudad en busca de clientes, para llevarlos a su destino y cobrarles por el paseo. Pero nada es tan fácil como parece, porque tendremos una determinada cantidad de tiempo para cumplir con nuestro trabajo, y cuanto más rápido lleguemos a destino, más dinero y segundos extra recibiremos. Así que se pueden ir imaginando que lo que menos tendremos que hacer será respetar las normas de tránsito, ya que además de conducir a contramano y pasar los semáforos en rojo, nos veremos obligados a cortar camino por donde sea: playas, parques, subtes, y hasta azoteas de edificios, todo para conseguir llevar a nuestro cliente al lugar que desea en el menor tiempo posible. Tendremos que tener los ojos bien abiertos, porque la acción del juego se desarrolla a un ritmo realmente frenético, en donde el menor descuido puede hacernos perder una valiosa cantidad de tiempo. Lamentablemente, los coches no recibirán ningún daño al golpearse, y como suele suceder en la mayoría de los juegos de este tipo, la gente evitará que le pasemos por encima saltando como sapos en cualquier dirección.



Lo importante es facturar, no importa cómo, cuándo, ni quién se ponga adelante.

El juego nos permitirá escoger entre cuatro conductores diferentes, cada uno con su propio estilo y actitud, para lanzarnos a la carrera en cualquiera de los dos cursos disponibles, arcade y original. Ambos cursos (o ciudades) son enormes, y cuentan con todo tipo de rutas, túneles y cruces, así que será esencial aprenderse bien el mapa. Contaremos con diferentes modalidades de juego, tales como trabajar una determinada cantidad de tiempo (3, 5 o 10 minutos) para calcular la mayor cantidad de efectivo que somos capaces de obtener, o correr como locos por la ciudad consiguiendo constantemente más clientes para mantener el contador de tiempo ascendente y poder seguir jugando. Existe incluso un modo llamado "Crazy Box", que pondrá a prueba nuestras habilidades de manejo, en base a una serie de objetivos, que a medida que los vayamos completando, nos irán habilitando otros cada vez mas difíciles.

A pesar de que CT tiende a volverse bastante repetitivo, puedo asegurarles que es de lo más adictivo, y pasarán un largo tiempo frente a la pantalla antes que se cansen de jugarlo. Si hay algo que no le falta a este título, es jugabilidad y diversión. En cuanto al apartado técnico, posee prácticamente las mismas cualidades que su versión consolera, los gráficos presentan un alto nivel de detalle, especialmente en el cuidado de los paisajes y las voces, que están muy bien elaboradas al igual que los efectos de sonido, mientras que la música punk que suena de fondo nos brinda la adrenalina necesaria para seguir corriendo a lo loco. Así que ya sabés, si te caben la velocidad y el descontrol sobre cuatro ruedas, y tenés ganas de divertirte, CT es tu juego.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La adaptación para PC de uno de los arcades de autos más divertidos y descontrolados.
LO QUE SI: Los gráficos, la música, la jugabilidad, las ciudades, la libertad de movimiento, la velocidad y el descontrol.
LO QUE NO: Sólo hay cuatro temas musicales. Modalidades de juego poco variadas. Con el tiempo se hace repetitivo. Que recién salga la primera versión mientras que otras plataformas ya disfrutan del tercero.

76% MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Computer Artwork / Vivendi
INTERNET: www.vivendi-universal-interactive.co.uk - www.artworks.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 300 con 600 MB de espacio en el disco rigido, 64MB RAM, 8MB Video RAM (requiere tarjeta de video 3D) y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO
87%

THE THING

SI QUERÍAS SUSPENSO, ÉSTE ES TU JUEGO

Por Antonio "Fareh" Schmidel

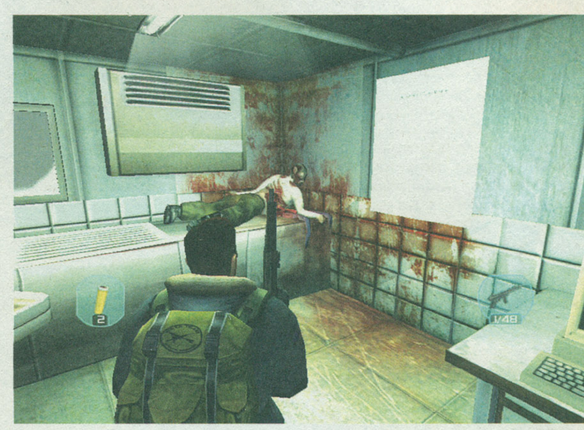
Basado en la popular película de 1982 de John Carpenter, "El enigma de otro mundo", o en el original, The Thing, nos llega este juego de Computer Artworks, que hacía rato se estaba haciendo esperar. Previa aparición en Playstation 2, The Thing llega a la PC en un port bastante bien realizado, y con pocos errores por destacar.

El desarrollo

The Thing nos pone en la piel del Capitán Blake, que junto a dos equipos de rescate, llega a la Antártida para descubrir qué aconteció con un equipo de investigación científica que misteriosamente perdió contacto con el continente.

Y las cosas se irán poniendo realmente negras, cuando empecemos a recorrer lo que queda de las instalaciones antárticas, y veamos entre los escombros a los integrantes del equipo de investigación, que no se encontrarán precisamente "enteros". Esto, sumado a la aparición de extraños elementos que nada parecen tener que ver con este planeta, hace que el equipo corra peligro, y tengamos que quedarnos a investigar por nuestra propia cuenta, porque al parecer no elegimos a los hombres más valientes para nuestra misión.

Al ir avanzando en los primeros niveles, el juego nos va enseñando por medio de tutoriales en forma de pop-ups, todo lo que tiene que ver con el desarrollo del juego. Así aprenderemos cómo nuestra escuadra, compuesta por hasta tres personas más el Capitán Blake, puede estar especializada en tres áreas diferentes: médicos, capaces de curar a cualquier miembro del equipo (tener en cuenta que no pueden curarse a sí mismos); ingenieros, que nos proveerán del conocimiento necesario para reparar cualquier tipo de instalación electrica dañada; y soldados, que constituirán nuestro principal elemento de ataque, gracias a la valentía que les es propia, al menos la mayoría de las veces.

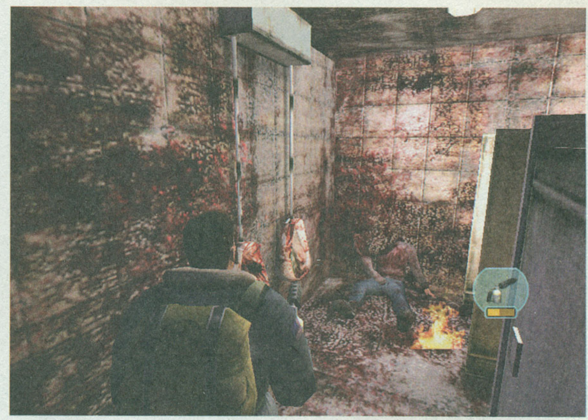


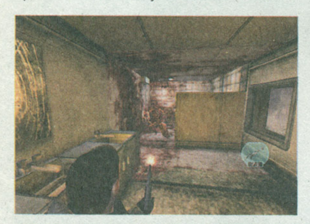
Una vez que empezamos a recorrer los niveles, vemos cómo empiezan a aparecer en nuestro monitor extrañas alimañas, que constituyen "The Thing", o sea, son precisamente la causa de la desaparición de todo rastro de vida humana en la base antártica. Estas alimañas se clasifican en dos grupos, de acuerdo a su tamaño: pequeñas, las cuales caerán ante unos cuantos impactos de bala; y las grandes, las cuales no morirán ante los disparos, y para las cuales la única solución es transformarlas en una linda barbacoa, lanzallamas mediante.

¿Yo, cobarde?

El otro aspecto principal del juego está basado en los factores trust / fear (confianza / miedo). La confianza está dada por la seguridad que los miembros del equipo tienen de nosotros, o sea, del Capitán Blake. Si nos ven actuar de forma extraña, pueden simplemente dejar de confiar en nosotros, y no obedecer a nuestras órdenes, o incluso tomarnos por enemigos. Para aumentar el nivel de confianza de nuestros muchachos, debemos proveerles de alguna prueba que les demuestre que estamos de su lado, como por ejemplo, hacerles entrega de un arma. El factor miedo, nace en los integrantes de nuestro equipo a raíz de que vean una escena demasiado asquerosa (un cuerpo mutilado por ejemplo), o si ven a alguna criatura, o si escuchan ruidos extraños. En este caso, pueden simplemente asustarse, mirando intranquilamente hacia todos lados. O pueden directamente caer en el más abyecto terror, en cuyo caso se echarán a temblar y no obedecerán nuestras órdenes. Es más, ni

siquiera podrán moverse. Para apaciguarlos un poco, podemos al igual que con el factor confianza, hacer varias cosas. Proveerles un arma es lo más fácil, y cuanto más grande sea, más valor les inculcará. También podremos eliminar la amenaza que está asustando a nuestro amigo, o podemos llevárnoslo a un lugar más tranquilo, alejado de la zona que le causó pánico. Vale la pena aclarar que, obviamente, somos el Capitán Blake, por lo cual nunca tendremos miedo... un error que debería haberse contemplado en el desarrollo del juego. Sin embargo, sí podemos desconfiar de cualquiera de los miembros de nuestro equipo, si vemos que está reaccionando de forma extraña. Esto se debe a que los extraterrestres pueden tomar formas humanas, por lo cual podemos andar muy confiados por los niveles del juego sin saber que el hombre que tenemos a nuestras espaldas será nuestro verdugo. Para cerciorarnos de que alguno de los miembros de nuestra escuadra está limpio, o incluso para demostrarle a los mismos que nosotros no estamos infectados, dispondremos de unos dispositivos que nos permitirán realizar un test de sangre a cualquiera de los personajes del juego. Hay que saber ahorrar éstos, dado que son descartables y no abundan en el juego. En caso que el test dé positivo, la alimaña emergerá de las entrañas de nuestro colega, y entonces será nuestro deber rostizarla.

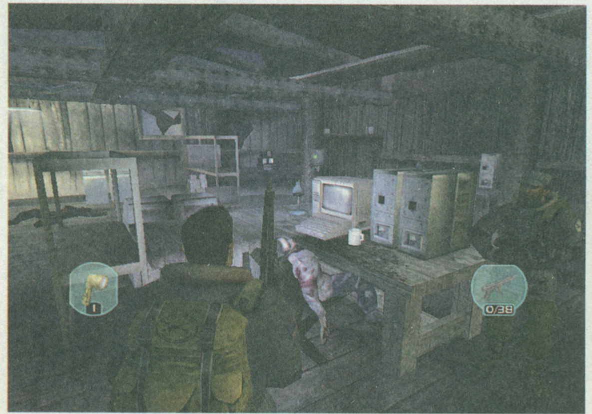




Otro punto flojo en el desarrollo de The Thing es que, al parecer, los miembros del equipo que son infectados por "la cosa", son elegidos al azar por la máquina, por lo cual cualquiera puede ser un portador, y no simplemente aquel que fuera atacado por una de estas "cosas". En este sentido, al igual que el miedo, obviamente nunca vamos a estar infectados... otra falla.

Para deshacernos de los aliens, contaremos con los clásicos elementos de defensa personal: pistolas, subfusiles, escopetas, granadas, picanas, y el ya mencionado lanzallamas, el cual se convertirá en nuestra principal opción a la hora de eliminar grandes amenazas. Sin embargo, aunque no faltarán las posibilidades de conseguir un arma, no debemos andar malgastando nuestros recursos, ya que no existen en demasía, y, por otro lado, debemos proveer de municiones a todo nuestro equipo, que no se destaca por economizar balas precisamente. Por último, hay que mencionar que al estar en la Antártida, debemos soportar temperaturas inferiores a los cuarenta grados bajo cero, por lo cual no podremos estar mucho tiempo a la intemperie. Para ello, dispondremos de una barra azul que irá disminuyendo y, en el caso de consumirse por completo, significará que nos estamos congelando, con lo cual nuestra energía se desvanecerá rápidamente a menos que encontremos un lugar donde refugiarnos de las inclemencias del tiempo.





La Antártida recreada a la perfección

Apenas se comienza a jugar a The Thing, ya es posible apreciar su gran calidad gráfica, con rostros perfectamente delineados, texturas de alta resolución, y efectos especiales que nos meten de lleno en su atmós-

fera inmersiva. Es justamente esta atmósfera uno de los puntos fuertes del juego: todo el ambiente antártico se encuentra realmente muy bien recreado. Los efectos de luces son dignos de elogio, ayudan mucho a generar momentos que hacen que uno salte de la silla. En los diferentes pasajes, se ven escenas que, por lo menos de mi parte, jamás había visto en un fichín: las mutilaciones más feroces que se puedan imaginar, lugares totalmente enchastrados de sangre y tripas, y todo detallado con un nivel no apto para personas impresionables.

Los exteriores están muy bien definidos, con una constante tormenta que, junto a la oscuridad de la noche, ayuda a reducir el nivel de visibilidad y a hacer que The Thing corra más suavemente.

Las alimañas quizás podrían haber sido desarrolladas con un poco más de detalle, ya que resulta difícil encontrarles alguna forma (a pesar de que se llaman "the thing" justamente porque no tienen forma).

Sin embargo, la IA de The Thing es bastante buena. Los bichos pequeños carecen por completo de inteligencia, y simplemente correrán hasta donde estemos para intentar propinarnos un mordisco. Pero los bichos más grandes nos atacarán de diferentes formas: si logramos arrinconarlos o crearles una barrera de fuego con nuestro lanzallamas, entonces optarán por la retirada, hasta que el fuego se disipe y puedan atacar nuevamente. Incluso intentarán buscar una ruta alternativa para alcanzar nuestra posición, aunque son bastante torpes en cuanto a sus ataques.



En lo que respecta al sonido, el mismo no se destaca, pero tampoco deja que desear. Es notable la ausencia total de música en todo el juego, un detalle que debería ser infaltable a la hora de crear suspenso, aunque The Thing parece poder prescindir de la misma. Los efectos sonoros más destacables los constituyen las voces de los personajes, las cuales son excelentes, y a más de uno le resultará familiar la voz del Capitán Blake. Muchos efectos sonoros, como los de las armas de fuego, han sido simplemente reciclados de otras fuentes, pero muchos otros han sido creados especialmente para el juego, como los chirridos de las "cosas", o el sonido ambiental, que también es digno de destacar.

Unas de karate para rematar

Si hay un aspecto en el que The Thing falla, es en cuanto a su jugabilidad. El juego utiliza una perspectiva en tercera persona que no se encuentra muy bien desarrollada, y que hace que por momentos resulte complicado moverse por los escenarios. Hubiera sido copado que se pueda alternar entre primera y tercera persona, lo que ayudaría a subsanar estos inconvenientes, y definitivamente ubicaría a The Thing en la categoría de Clásico, ya que solucionaría los problemas que se suscitan al tener que apuntar en algunas ocasiones, con nuestros compañeros cruzándose delante nuestro.



También el movimiento de Blake resulta un tanto tosco, y constituye otro aspecto que debería haber tenido un poco más de desarrollo, sobre todo con la presencia de tantos juegos que ejecutan a la perfección el movimiento de sus personajes, gracias al sistema de Motion Capture. En este apartado, surge un error mínimo pero que rompe con la gracia del juego: no puedo comprender cómo es que nadie en el equipo de desarrollo se dió cuenta que el acto de disparar con el subfusil resulta totalmente bizarro: nuestro personaje, el Capitán Blake, anda por los escenarios con el subfusil en posición de descanso (es decir, apuntando hacia arriba), pero ni bien hacemos click con el botón izquierdo del mouse para disparar, lo hace de forma inmediata, sin que haya transición alguna de esa posición de descanso a la de disparo. Quizás resulte extraño lo que digo, ya que es difícil de explicar, pero les puedo asegurar que ni bien prueben el juego se van a dar cuenta de esto.

Otro aspecto un tanto negativo del juego, aunque necesario, está dado por la forma de manejar a nuestra escuadra. Para darle alguna orden, debemos acceder al menú de escuadra, para lo cual el juego entra en pausa, lo que genera la pérdida del flujo normal de acción. Hay que tener en cuenta que si bien molesta un poco, es la única opción posible para poder manejar a nuestro equipo de una manera coherente.

En definitiva, y dejando de lado estos factores negativos, que si bien opacan un poco el desarrollo de un juego que tendría que haber tenido un poco más de trabajo encima, estamos en presencia de un gran producto, que seguro mantendrá a los amantes del género pegados al monitor durante un buen rato. Con una ambientación única y su originalidad en cuanto a los factores confianza y miedo, The Thing es un juego altamente recomendable, sobre todo para jugar con las luces apagadas.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una gran juego de terror con una excelente atmósfera.

LO QUE SI: Gráficos muy detallados. La originalidad. El factor confianza / miedo.

LO QUE NO: La vista en tercera persona y la falta de una opción de una en primera. La movilidad. La acción se entrecorta al entrar al menú de escuadra.

87%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

PREMIO XTREME

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Illusion Softworks / Gathering of Developers /Take-Two Interactive
INTERNET: www.illusionsoftworks.com - www.gatheringofdevelopers.com www.take2games.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PIII 500 o AMD Athlon con 1.86 GB de espacio en el disco rígido, 96MB RAM, 16MB Video RAM (requiere tarjeta de video 3D), Placa de sonido.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN

"ME QUIEREN SERRUCHAR EL PISO" - GTA III

Por Antonio "Fareh" Schmidel

Desde que vi las primeras imágenes de Mafia hace cosa de dos años, sabía que estaba en presencia de lo que sería un gran juego, y desde entonces estuve esperando ansiosamente su aparición. Realmente, y a pesar de las pocas imágenes que se dejaron ver del juego antes del lanzamiento oficial, se podía apreciar una calidad gráfica nunca antes vista en ninguna plataforma, y los chicos de Illusion Softworks ya nos habían mostrado que sabían hacer bien las cosas, con otro producto de enorme calidad como Hidden & Dangerous.
Lo que jamás me imaginé, es que luego de jugar y flashear con Grand Theft Auto III, podría aparecer un juego que pudiera siquiera hacerle sombra... hasta que jugué a Mafia.

Primero, una aclaración

Resulta difícil hablar de Mafia sin compararlo con GTA III. Precisamente, GTA III salió a la venta un tiempito antes que Mafia, y ambos comparten una modalidad de juego semejante, con la diferencia que Mafia está ambientado unas cuantas décadas antes. A raíz de eso, aquellos que no sepan que, en realidad, el desarrollo de Mafia se inició antes que el de GTA III, podrían llegar a tildarlo de vil plagio, por lo que cabe aclarar que Mafia no constituye para nada una imitación de GTA III, y que ambos juegos representan la máxima expresión en gráficos, sonido, jugabilidad y diversión que se puede encontrar en una PC.

¿Una joya del séptimo arte o un fichín?

Desde la intro cinemática, Mafia comienza a brillar, y su luz no se apaga hasta los créditos finales, cuando uno termina el juego. Lo empezás a jugar y entonces surge la pregunta ¿Es un juego o me alquilé una película? Y es que Mafia se encuentra tan bien realizado, que parece que un director de cine hubiera sido el encargado de dirigir la producción.

Cuando empezamos, vemos a un individuo que entra a un bar y se sienta en una mesa a charlar con quien luego nos enteraremos que es un poli. Y la historia es así: Tu personaje es Tommy Angelo, un tano cualunque que manejaba un taxi, y por esas cosas de la vida empieza a laburar a las órdenes de uno de los más grossos capo mafia de Lost Heaven: Mr. Salieri. Ahora ¿Por qué Tommy se encuentra charlando con un policía? Es algo que tendremos que jugar para descubrirlo, y es ahí donde nuestro personaje empieza a relatar su historia, transportándonos desde la actualidad en la que está situado el comienzo del juego (1938) a 1930, cuando todo comenzó.

Es precisamente esta historia lo que hace a Mafia tan especial (sin dejar de lado los aspectos técnicos, claro). El juego nos lleva por una trama que no da respiro, y que tranquilamente podría pertenecer a una película de Hollywood, y de las buenas. Las vueltas de tuerca, las misiones que nos encargan, las relaciones que se establecen, todo, todo, hace de éste un juego como pocos, con una de las mejores historias vistas, y rara vez igualada.

Es más, no voy a arruinarles la historia, pero tan sólo el final ya hace que el juego merezca ser jugado. Cuando lo terminé me quedé con la boca abierta, cosa que solo me había pasado después de ver Sexto Sentido en el cine. No aguanto las ganas de contárselos, pero el Mr. Salieri me dijo que estaba despedido si lo hacía, así que... 8)

El mundo de la mafia desde adentro

Una vez que empezamos a movernos por el mundo de Mafia, y más particularmente el de Lost Heaven, nos damos cuenta de que va más allá de lo que podíamos imaginarnos, aunque no resulte sencillo ser un mafioso conocido.

Las misiones que Don Salieri nos encarga abarcan los más diversos aspectos del imperio de la mafia, desde robar un cargamento de cigarros, hasta eliminar a una banda de pandilleros, pasando por la ejecución de su amigo más cercano. Y para realizarlas, contaremos con dos elementos fundamentales: por un lado, los vehículos, que nos permi-



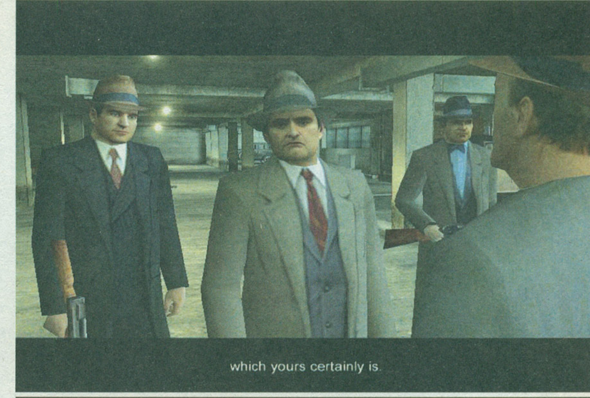
Las calles de Lost Heaven no tienen nada que envidiarle a las de la Chicago de los años '30...

tirán movilizarnos hasta el lugar deseado, y por otro lado, las infaltables armas que nos ayudarán a deshacernos de los malos, ¡Ah, cierto que soy un mafioso! Aquí no hay buenos, simplemente malos.

Por el lado de los vehículos, nos encontramos con más de 60 modelos diferentes de coches, y encima, cada modelo posee diferentes versiones: coupé, descapotable, roadster, etc. El problema es que no podemos simplemente ir y apoderarnos del auto que queramos. No, primero debemos aprender cómo robarlo. Para ello, tendremos al mecánico personal de Don Salieri, llamado Ralphy, y a un mecánico particular llamado Lucas Bertone (semejanzas con el diseñador argentino son pura coincidencia), el cual nos proveerá de los modelos más deportivos del mercado.

En cuanto a la ferretería, el juego no provee un gran arsenal bélico. Pero esto no se nota, ya que las pocas que tenemos resultan bastante efectivas. Para realizar las misiones, iremos disponiendo de un bate de béisbol, cuchillos, una barra metálica, la Colt Detective Special, una S&W MP-10, una S&W mod.27 Magnum, una Colt 1911, una Sawed Off (escopeta doble caño recortada), una Pump Action Shotgun (escopeta de corredera), el clásico subfusil Thompson 1928 cal. 45 (conocido también como Tommy Gun), y un rifle de largo alcance USM 1903 Springfield, más una versión de este último modificada con mira telescópica. En una misión en particular, también dispondremos de granadas, pero no aparecen comúnmente en el juego.

Para conseguir estas armas, trataremos primero con Vicenzo, que vendría a ser el proveedor de Mr. Salieri, y más adelante contaremos con "Yellow" Pete (le dicen "Yellow" porque sus dientes son los más amarillos de todo Lost Heaven).



Un encuentro de negocios... ojo , porque a veces las diferencias de opinión pueden caldear el ambiente

Es destacable la aparición de la policía, ya que no sólo intentarán apresarnos si disparamos a alguien, sino que tendremos tres status de búsqueda policial. Si cometemos un delito simple, digamos por ejemplo, circular a más de 60 km/h pero a menos de 100, chocar levemente contra otro vehículo, lastimar levemente a un peatón, o cruzar una luz en rojo, siempre con la presencia de algún policía cerca, entonces aparecerá un talonario en la parte superior de la pantalla. Si deseamos no tener mayores inconvenientes, podemos optar por detenernos, bajarnos del vehículo y recibir la boleta por parte del oficial de turno, y luego podremos continuar nuestro camino. Si por el contrario optamos por huir de la ley, arrollar un peatón, chocar violentamente contra otro vehículo, andar exhibiendo nuestras armas en público, golpear a un peatón o robarle su vehículo a algún Carlitos, entonces serán unas esposas las que nos marcarán que, en caso que la policía logre atraparnos, iremos derechito a la cárcel y nuestra misión será fallida. Por último, si nuestras ofensas son muy graves, nos aparecerá una pistola como indicador, ante lo cual lo mejor es huir, ya que los polis no pararán hasta vernos muertos. En cualquiera de los últimos dos status, sólo nos perseguirá el policía que haya visto el delito, pero si no logramos perderlo, entonces dará aviso a todas las unidades, y se nos hará sumamente difícil la huida.


La ambientación y los efectos especiales son sencillamente impresionantes

Cabe hacer alusión a lo inmensa que es la ciudad de Lost Heaven (alrededor de 15 km de extensión), ya que de entrada dispondremos de acceso a la totalidad de la misma, y resulta un viaje agotador ir por ejemplo de Chinatown a Oakwood Hill. Por si todo esto fuera poco, el juego nos da la posibilidad de salir de la ciudad y visitar las afueras. Para ello, nos podemos mover por carreteras que se extienden por kilómetros y kilómetros, y se bifurcan en muchos lugares. Realmente, lleva su tiempo recorrer toda la ciudad y sus alrededores.

Además, en muchas de las misiones del juego, nos tocará ir a un determinado lugar, en el cual transcurrirá la misión en sí, siendo estos lugares completamente ajenos a la ciudad. Por ejemplo, una de ellas transcurre en el enorme aeropuerto de Lost Heaven, otra se sitúa dentro de un burdel de 5 pisos de altura, y para colmo, cuando lo hacemos volar en pedazos, debemos escapar por las terrazas al más puro estilo Hollywood, u otra, que transcurre dentro de una cárcel abandonada.

Aparte del modo campaña, el juego cuenta con dos modos adicionales: por un lado el modo Free Ride, que como su nombre lo indica nos permite andar a piacere por toda la ciudad, aunque a medida que vayamos completando la campaña se irán activando nuevas opciones para el mismo.

El segundo modo es el Extreme Free Ride, que se activa luego de completada la campaña, y consta de misiones que se dan en

toda la ciudad, pero que tienen la característica de ser totalmente bizarras: por ejemplo, eliminar a Speedy González, el cual resulta ser un tipo que anda corriendo por la calle en paños menores, y a mayor velocidad que cualquier vehículo. Pero el resto se los dejo para que lo descubran ustedes.

Hablando del aspecto técnico...

A pesar de que la instalación de Mafia con sus 3 CDs requiere de un enorme sacrificio de espacio en nuestro disco rígido (1.9 GB), bien lo vale, ya que al jugarlo uno se da cuenta de que esos gráficos y sonidos no podrían ocupar menos. Y esta instalación hace que el juego corra muy bien en máquinas decentes: realmente, no requiere de un gran equipo para correr con un nivel de detalle medio. También es digna de elogio la velocidad de carga del juego, que realmente es muy ágil.

Ahora bien, para los que quieran correr el juego en su más alta resolución y nivel de detalle, van a necesitar poco menos que una plataforma espacial, y sobre todo, una placa de video con más de 64 MB de memoria, ya que Mafia soporta el sistema de Antialiasing X4 (recorta los bordes para que no parezcan serruchados, y suaviza todas las superficies), además de un sistema de texturas Truecolor, con lo cual el juego se transforma en un orgasmo visual.

Mafia no defrauda en ningún aspecto. Sus gráficos son inmejorables, los autos de los '30 están perfectamente detallados, y poseen un modelo de daños acorde a esa epoca. Es decir, es fácil romper los vidrios, las ópticas o los paragolpes de los vehículos, pero resulta mucho más complicado abollar un auto de manera significativa, esto merced a que las cosas de antes sí se hacían bien.



Cualquier similitud con el Hidden & Dangerous NO es puramente casual...

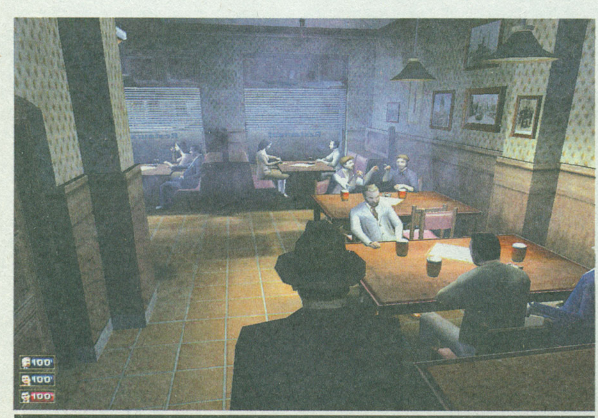
Los personajes resultan claramente identificables, las texturas hacen que en momentos se pierda noción de que es un juego, la piel, el pelo, todo parece tan real...

El sonido es típico de los años 30: los efectos sonoros son más que correctos, las voces de los personajes resultan, al igual que sus rostros, claramente identificables, y los ruidos de la ciudad están muy bien definidos, como las clásicas sirenas de los móviles policiales de aquellos tiempos. En la banda sonora resaltan las trompetas, los clarinetes y los pianos, y lo que es más importante, la misma no cansa, y resulta agradable en todo momento.

En definitiva...

Definitivamente, Mafia es la compra más acertada que pueden hacer. Es tan adictivo y técnicamente tan rico, y por si fuera poco corre tan bien en máquinas de mediano calibre, que no jugarlo es un error que no se puede cometer, sobre todo si les gustó ¿A quién no? GTA III.

Como cuando empecé esta nota comparé a Mafia con GTA III, de la misma forma tengo que decir que cuando terminé de jugar a GTA III pensé que iba a tener que esperar muchos años para volver a ver un juego semejante (quizás GTA 4 o Vice City), pero por suerte nada más tuve que esperar unos meses, porque Mafia llegó para ubicarse a la par, por lo que creo que este año, la selección del juego del año tendrá que tener un premio compartido, aunque debo decir que si me dan a elegir entre ambos,personalmente, me quedo con Mafia.



Hmmm... me parece que este restaurante va a terminar lleno de agujeros...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego único, con una ambientación tan bien lograda, que hace que te sientas en el bajo mundo de la mafia.
LO QUE SI: Todo. Gráficos increíbles, sonido súper agradable, un guión que muchos directores se pelearían por tener. El final.
LO QUE NO: Problemas menores en cuanto a la mira, la falta de Multiplayer (aunque no se nota).

98%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Electronics Arts / Digital Illusions
INTERNET: www.ea.com - www.dice.se
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PIII 500 con 1.2 GB de espacio en el disco rígido, 128MB RAM, 32MB Video RAM (requiere tarjeta de video 3D) y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Internet hasta 32 jugadores simultaneamente.

PREMIO X XTREME

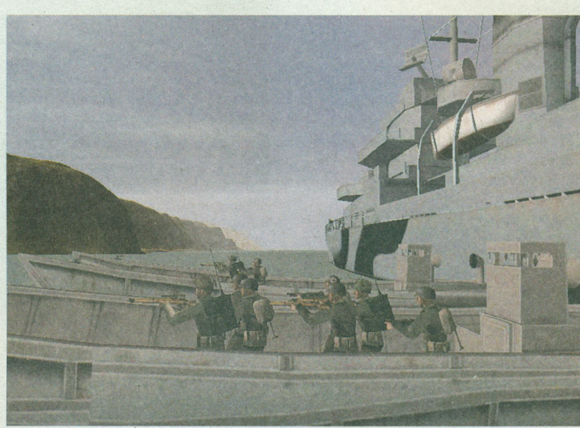
PROMEDIO 90%

BATTLEFIELD 1942

FRAGOR EN EL CAMPO DE BATALLA

Por Antonio "Fareh" Schmidel

Battlefield 1942 lleva a los FPS de combate táctico a un nuevo nivel, proporcionando completas batallas en campo abierto, donde podremos integrar todos los aspectos y modalidades de una guerra, incluyendo a este concepto tanques, jeeps, infantería, aviones, e incluso grandes buques de guerra..



Battlefield 1942 (BF1942) no constituye un simulador de combate, aunque cuenta con características compartidas por muchos exponentes de esa categoría. En realidad, debe ser considerado un simulador de campo de batalla, orientado al manejo de equipos. Es lo suficientemente realista para enganchar desde el primer momento, pero a



la vez no es tan perfeccionista como para que le quite toda la gracia el jugarlo.

Resulta enormemente divertida la posibilidad de estar sentado a bordo de un avión, disparando desde la torreta, mientras nuestro amigo se encarga de pilotearlo, para luego eyectarnos y caer en paracaídas sobre la cubierta del portaaviones enemigo, robar uno de sus aviones, y luego con el mismo bombardear su propia infantería. En definitiva, el abanico de posibilidades que otorga la jugabilidad de BF1942 es tan amplio, que difícilmente podamos quedarnos sin ideas a la hora de encontrar maneras de quebrar las líneas enemigas. Si a esto le sumamos la posibilidad de comandar un ataque, mediante órdenes dadas a cada uno de los miembros de nuestro equipo, todas ellas perfectamente coordinadas, entonces sabremos que estamos en presencia de un gran juego, y uno de los mejores que se pueden encontrar para jugar en modo multiplayer, que es donde realmente BF1942 brilla con luz propia.

En cuanto al diseño de los escenarios, a algunos les podrán resultar un tanto simples, a excepción de un par de ellos. Sin embargo, esto contribuye aún mas a elevar el nivel al juego, otorgándonos la posibilidad de manejar toda clase de vehículos en todos los escenarios de los que dispone BF1942. De esta manera, se simplifica el proceso de dispersar las unidades de tu base, y así poder elegir pilotear un pelotón de tanques en caso de que los enemigos ataquen con aviones, o seleccionar un cañón autopropulsado en caso de que intenten penetrar nuestras líneas a bordo de tanques.

El modo multiplayer y el single player

A la hora de conectarse a un servidor para jugar con otras personas, BF1942 nos permite elegir entre 5 posibles tipos de unidades. La infantería, que permite subfusiles mediante eliminar la amenaza enemiga a puro huevo; los infantes "anticarro", equipados con bazookas para destruir cualquier vehículo que intente complicarnos la vida; los exploradores, que básicamente son snipers, y además cuentan con binoculares para descubrir unidades enemigas; los médicos, que son fundamentales para ejercer el trabajo de apoyo, sanando unidades heridas; y por último, los ingenieros, quienes se encargarán de hacer todo el trabajo que tenga que ver con la colocación de explosivos, minas, trampas, y reparar vehículos dañados. Luego de cada muerte, podremos seleccionar un nuevo tipo de unidad para encarnar, o podremos hacerlo simplemente intercambiando equipamiento con un cadáver.

En el modo mutiplayer, la categoría principal es Conquest: Head-On. En este tipo de juego, siempre que iniciemos una partida, nos encontraremos a pie en alguno de los 16 enormes mapas del juego. A partir de ahí, el objetivo consistirá en apoderarnos de los puestos de control del enemigo. Para ello, simplemente deberemos ubicarnos durante

un tiempo dentro del puesto de control, y entonces el mismo pasará a nuestras manos. Claro que los enemigos también intentarán apoderarse de nuestros puestos, por lo cual estaremos constantemente en un toma y daca. Si dos unidades enemigas luchan por obtener un mismo puesto, entonces éste se volverá neutral, siéndoles inútil a ambas partes. Es importante aclarar que en muchos puestos de control se encontrarán unidades móviles, por lo que es importante hacerse con ellos si deseamos obtener los beneficios de un buen Panzer.

En el modo Assault, un equipo posee más unidades, mientras que el otro posee más puestos de control. El modo Team Deathmatch es similar al clásico FPS tipo Counter-Strike, con un único objetivo: eliminar al equipo enemigo. Por último, contamos con el clásico modo Capture the Flag, el cual se vuelve un poco tedioso, debido a la enormidad de los mapas de BF1942.





Cabe aclarar que para todos los modos multiplayer, ni intenten siquiera conectarse a una partida si no disponen de una conexión de banda ancha, a menos que quieran ser rápidamente expulsados por los OPs del server.

Cuando deseemos jugar solos contra la máquina, podremos optar por una Skirmish Battle, en la cual combatiremos en un escenario cualquiera, contra un equipo cualquiera, sin seguir ningún sentido. Ahora, si deseamos jugar el modo campaña, entonces abarcaremos misiones, en el órden cronológico de la Segunda Guerra Mundial, cuya modalidad es la misma que la del modo Conquest: Head-On del modo multiplayer. Así, recorreremos el desarrollo del conflicto, desde las épicas batallas entre Nazis e Ingleses en los desiertos del Norte de Africa, hasta la culminación del mismo, con la toma de Berlín y la batalla por el bastión japonés de Iwo Jima.

Quizás a muchos les resulten repetitivas las campañas en Single Player, donde la no existencia de otros jugadores humanos puede llegar a restarle mucha gracia al juego. Sin embargo, si se dispone de una PC lo suficientemente potente como para asignarle un uso considerable de los recursos procesador al manejo de la IA, entonces puede ser un reto interesante el poner fin a la guerra.

Gráficos, sonido y jugabilidad

Es necesario comenzar este apartado, mencionando que BF1942 es un juego que demanda de un gran equipo para verse realmente bien, aunque corre en máquinas decentes, claro está, a la mínima calidad posible.

Los gráficos son excelentes, con texturas de alta resolución y una variedad de opciones que permiten configurar el juego a la medida de nuestra PC. Todos los aspectos se encuentran perfectamente detallados, y aunque no es de lo mejor que se ha visto en los últimos tiempos, sí supera ampliamente las expectativas.

En cuanto al sonido, todos los efectos sonoros que pueden escucharse en un conflicto armado están en BF1942. El efecto distancia está muy bien recreado, y resulta claramente identificable cuando una bomba estalla junto a nosotros, que cuando lo hace a 200 metros. Es muy bueno el efecto que se produce cuando nos disparan con una bazooka y el disparo nos pasa cerca. Entonces escucharemos, y veremos, como el cohete se dirige hacia nosotros y un zumbido nos taladra los tímpanos. Cada una de las 5 unidades del juego tiene sus propias voces grabadas. Sin embargo, las melodías resultan repetitivas y aburridas, aunque no se notan, ya que durante el juego no aparecen.

La jugabilidad de BF1942 sienta un nuevo precedente en juegos FPS. Todo se desarrolla a la perfección, y podemos disponer del campo de batalla a nuestro antojo, ya que todos los aspectos lógicos del combate se hallan perfectamente recreados. Podremos comandar a los miembros del equipo a placer, solicitar un ataque, una retirada, que suban a un vehículo, que nos cubran, pedir un médico, etc.



En definitiva, Battlefield 1942, por sí solo justifica la adquisición de un servicio de banda ancha: es sumamente recomendable para todo aquel que quiera sentir lo que es estar dentro de un campo de batalla, como ningún juego lo había hecho antes. Y aunque no se decidan por la banda ancha, el modo Single Player de seguro los tendrá pegados por varias horas frente al monitor.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La Segunda Guerra Mundial, tal y como debe ser recreada.

LO QUE SI: Una acción que no da tregua. El modo multiplayer. El sonido y los graficos.

LO QUE NO: Single Player un tanto repetitivo. IA pobre en algunos sentidos.

90%

CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Kamehan Studios/Microprose-Infogrames
INTERNET: www.tactical-ops.to
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 mHz, 64 MB RAM, Placa aceleradora 3D, Windows 95/98/ME/2000/XP, DirectX 8.0 y 120 MB de espacio en el disco rígido.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Internet o Lan.

TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR

¿EL ATAQUE DE LOS CLONES?

Por Martín "Matuu" Erro

Infogrames decidió desarrollar la versión comercial del MOD más popular de Unreal Tournament, así como Sierra lo hizo con Counter-Strike. Dos juegos muy similares en su temática y argumento, pero veamos si algo los separa...

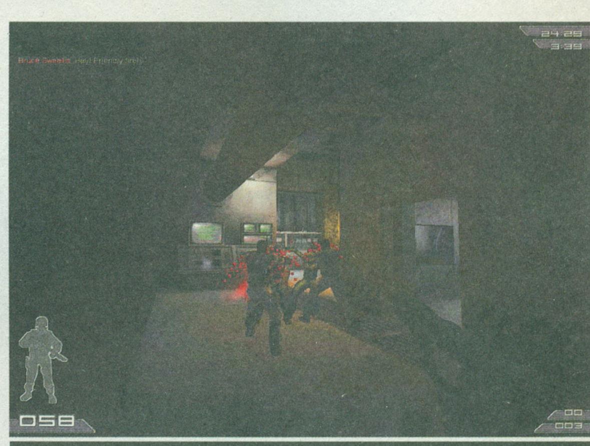
La historia del software nos muestra que muchos programadores de juegos comenzaron su carrera haciendo modificaciones de un código X, y desarrollaron así resultados muy distintos del original en sí. Y tampoco es nuevo que la industria "oficialice" un MOD, agregando a su vez algunas mejoras y comercializándolo.

Tactical Ops: Assault on Terror (TOAoT) nació como un MOD de Unreal Tournament (UT), destinado principalmente a la comunidad multiplayer, en el cual podemos ser parte de un escuadrón de Fuerzas Especiales u optar por el bando de los terroristas. Las misiones varían desde rescatar rehenes, hasta desactivar bombas o custodiar un objeto, entre otras. Son misiones en las cuales comenzaremos con una cantidad de dinero, la cual a medida que vayamos cumpliendo con nuestros objetivos, o matemos más oponentes se irá incrementando, pudiendo así comprar más y mejores armas. Hasta aquí, para todos los que juegan a Counter-Strike, suena muy conocido. Pero sigamos, a ver qué onda...

El juego de las diferencias

Las primeras diferencias, a simple vista, están en los gráficos. TOAoT utiliza (obviamente) el premiadísimo engine de UT, al que le hicieron algunas mejoras en las texturas de los gráficos. Ya desde su pantalla principal, vemos la disposición similar a UT, y es más, si no fuera por los colores y la ausencia del título ¡Diríamos que estamos frente a UT!, esto es así porque nació como MOD (llamado SWAT en sus comienzos) era necesario tener instalado UT, cosa que con esta versión comercial no sucede.

Entrando al juego, elegimos ser del bando de las Fuerzas Especiales, elegimos el personaje, compramos las armas (cosa que podemos hacer, debido al presupuesto con el cual comenzamos), y al grito de Go! Go! Go! nos lanzamos al ruedo. Comenzamos una recorrida por el mapa, y vemos varias siluetas en el horizonte a los cohetazos limpios ¡Uh! pero ¿Cuáles son los míos? Salvo algunos detalles, los uniformes son muy parecidos entre sí, y en el frenesí de la batalla hasta que nos damos cuenta de que es un enemigo ¡Nos mataron 34 veces!



¡A quien le tiroooo !

Una vez que aprendimos a notar las pequeñas diferencias, y los reconocemos, al grito de ¡Frags! ¡Frags! Nos bajamos un par de "terror", y ahí notamos que al matar a un enemigo, aparece un fajo de billetes arriba del cuerpo, el que podremos tomar caminándole por encima. El problema es que, si hay un compañero nuestro mas cerca, lo podrá tomar él (a diferencia del Counter, en que cada suma se nos acredita directamente en nuestra cuenta).

Para los solitarios, se pensó en una campaña Single Player, donde los lugares de enemigos y compañeros serán cubiertos por bots, y podremos así encarar una campaña sin necesidad de estar conectados a una LAN por Internet. La versión comercial consta de más de 30 mapas, alrededor de 27 armas por bando (por lo que las que utilicen los terroristas no serán las mismas que tenemos nosotros, a menos que se la robemos a un muerto o viceversa, si elegimos el bando contrario), y varios ítems más como chalecos antibalas, bombas de humo, anteojos para visión nocturna, etc.

En cuanto a la jugabilidad, podemos decir que cumple bien las necesidades requeridas por cualquier jugador que no pretenda realismo en la respuesta de las armas, o algún planteo táctico especial (que con un nombre como el que tiene, podría hacer equivocar a más de uno en el momento de elegir).

¿Que hay de nuevo, viejo?

Nada, TOAoT es un típico FPS de la clase dispara-recoge efectivo-dispara-recoge más efectivo. No trae nada nuevo al ámbito multiplayer, y si bien es agradable a la vista, tampoco trae ninguna novedad en cuanto a gráficos. O sea que, a la hora de elegir, y en definitiva nos conviene seguir usando el MOD toda la vida.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una variante del Counter-Strike, que como mod free vale la pena.
LO QUE SI: Jugabilidad y gráficos aceptables, variedad de mapas.
LO QUE NO: Falta de originalidad. Falta de realismo, nada de estrategia. Muy poco original.

58%
REGULAR

PROMEDIO
73%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Red Storm Entertainment / Ubi Soft
INTERNET: www.redstorm.com - www.ubi.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PIII 500 con 880 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 16MB Video RAM (requiere tarjeta de video 3D) y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía LAN o Internet.

THE SUM OF ALL FEARS

TOM CLANCY NOS PRESENTA RAINBOW SIX BAJAS CALORÍAS

Por Diego "Erwin" Bournot

Ultimamente, está muy de moda aprovechar el estreno de una película para lanzar un juego basado en la misma. Pero si bien algunos de ellos se han ganado el reconocimento de los usuarios merced a una gran calidad, existen otros que no son más que un pésimo juego disfrazado con un nombre vendedor y una caja vistosa. Por suerte, el juego que nos ocupa en esta ocasión no pertenece a estos últimos, y si bien no pasará a la historia como un clásico, es un buen juego al que vale la pena dedicarle un tiempo. Tom Clancy's The Sum Of All Fears (TSOF) se basa en la película del mismo nombre, la cual lleva a la pantalla grande a una de las mejores novelas del genial creador de los tecnothrillers. Al igual que en la serie Rainbow Six o que en Ghost Recon, nos pone al mando de un escuadrón de las Fuerzas Especiales norteamericanas, pero con una propuesta mucho más sencilla en cuanto a su jugabilidad, dedicada por primera vez al jugador ocasional en vez del típico usuario "hardcore".

El juego posee un completo y accesible tutorial, que nos enseñará las sutilezas del combate stealth, tácticas de infiltración, demolición y rescate de rehenes, así como el uso de todo tipo de armamentos, que van desde la típica pistola con silenciador hasta un rifle sniper.



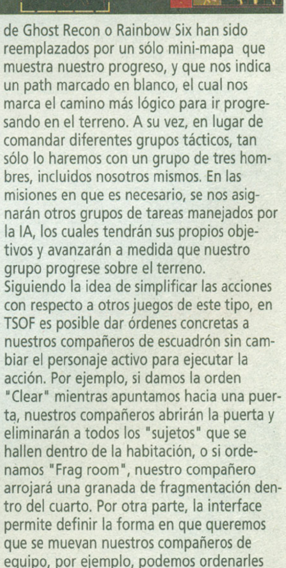
Tras completar el entrenamiento -algo no necesario pero sí deseable-, pasaremos al modo Campaña. En el mismo, tras completar unas pocas misiones contra un grupo de insurgentes norteamericanos conocidos como los Montañistas, el juego nos muestra una escena en la que una bomba atómica detona en la ciudad de Baltimore durante el Superbowl, la final del campeonato norteamericano de football. Es aquí donde verdaderamente comienza el juego, aludiendo en forma bastante clara al argumento del libro y de la película. A partir de ese momento, nuestro objetivo consistirá en seguir la pista del grupo terrorista responsable del atentado, así como de los autores intelectuales del hecho. Para ello, deberemos viajar con nuestro escuadrón a locaciones tan dispares entre sí como una mansión austríaca y las minas de diamantes sudafricanas.



La interface

Si bien conceptualmente TSOF está inspirado en gran medida en los FPS de combate táctico como Rainbow Six, la aplicación práctica de este concepto de juego es diferente: en lugar de centrarse en la táctica, la inteligencia operativa y el planeamiento, el flujo de juego de TSOF lo hace en la acción arcade y los reflejos más propios de un FPS de pura cepa. De hecho, los complicados briefings y mapas típicos





de Ghost Recon o Rainbow Six han sido reemplazados por un sólo mini-mapa que muestra nuestro progreso, y que nos indica un path marcado en blanco, el cual nos marca el camino más lógico para ir progresando en el terreno. A su vez, en lugar de comandar diferentes grupos tácticos, tan sólo lo haremos con un grupo de tres hombres, incluidos nosotros mismos. En las misiones en que es necesario, se nos asignarán otros grupos de tareas manejados por la IA, los cuales tendrán sus propios objetivos y avanzarán a medida que nuestro grupo progrese sobre el terreno.

Siguiendo la idea de simplificar las acciones con respecto a otros juegos de este tipo, en TSOF es posible dar órdenes concretas a nuestros compañeros de escuadrón sin cambiar el personaje activo para ejecutar la acción. Por ejemplo, si damos la orden "Clear" mientras apuntamos hacia una puerta, nuestros compañeros abrirán la puerta y eliminarán a todos los "sujetos" que se hallen dentro de la habitación, o si ordenamos "Frag room", nuestro compañero arrojará una granada de fragmentación dentro del cuarto. Por otra parte, la interface permite definir la forma en que queremos que se muevan nuestros compañeros de equipo, por ejemplo, podemos ordenarles que se mantengan detrás nuestro, o que nos sigan a intervalos regulares, o que se queden quietos en un lugar determinado. Lamentablemente, la inteligencia artificial de los terroristas no es precisamente brillante, y

este factor, aunado a la simplicidad de la interface y de los objetivos de las misiones, conforma un juego demasiado fácil para un jugador experimentado, pero adecuado para un principiante.

La ferretería y las misiones

Las armas están representadas de modo muy realista, tanto visualmente como en cuanto a sus efectos. El inventario es muy completo, e incluye rifles de asalto, rifles de precisión (sniper), escopetas, y granadas de varios tipos, y casi todas las armas de fuego poseen su variante silenciada para operaciones stealth. No obstante, las armas para especialistas, como el rifle sniper, sólo las podremos usar nosotros. Además de las armas de fuego, es notoria la efectividad de las granadas "flashbang", que incapacitan temporalmente a los malandras.
Como les contamos antes, las misiones incluyen todo tipo de locaciones, pero en su mayor parte se desarrollan en interiores. Las mismas cuentan con un briefing simplificado, y de uno a cuatro objetivos, desde eliminar a algún líder terrorista hasta hackear computadoras. Si bien el camino que deberíamos tomar se encuentra especificado en el mapa, somos libres de elegir rutas alternativas si así lo queremos. En caso de morir, automáticamente tomaremos control de otro de los dos integrantes del escuadrón, aunque algunas misiones exigen la supervivencia de todos los integrantes del mismo. A su vez, ni la muerte de algún integrante del equipo ni la experiencia acumulada a lo largo de las misiones tienen un efecto real sobre el desempeño de los compañeros de equipo manejados por la IA. Por otra parte, si nos resulta muy fácil, podemos elevar la dificultad utilizando el modo "Lone Wolf", que nos permite hacer las misiones en solitario.



Los gráficos, el sonido y el modo multiplayer

TSOF utiliza el engine de Ghost Recon, pero no cuenta con el mismo nivel de detalle gráfico que este último. Es llamativa la repetición de texturas: en cada edificio, las habitaciones lucen muy parecidas, con alteraciones mínimas entre ellas, y la paleta de colores utilizada podría haber sido mayor. No obstante, el modelado de los caracteres, tanto el de nuestros compañeros de equipo como los terroristas y personajes neutrales es bastante detallado. Las armas también están perfectamente modeladas, y lucen muy reales en manos de compañeros y de los "sujetos", pero lamentablemente, el juego no las muestra en primera persona.

Por otra parte, el juego no cuenta con efectos visuales apreciables para los disparos, y las explosiones de las granadas dejan bastante que desear. El sonido cumple su cometido, los disparos suenan bastante reales, y las voces actuadas de los briefings son buenas, aunque como la mayoría de las veces estaremos portando armas con silenciador, el mismo es completamente accesorio.
SOTF posee un modo multiplayer completísimo, con varios mapas diseñados especialmente para este modo de juego y la posibilidad de utilizar también todos los de single player, además de 5 modos diferentes de juego. Pero tiene un grave defecto, y el mismo es la ausencia de jugadores interesados, precisamente debido a la simplicidad que lo hace muy inferior en este aspecto a títulos como Ghost Recon.



Conclusión

En definitiva, podríamos definir a TSOF como un Rainbow Six para novatos, que aunque no posee la complejidad de estos últimos, no por eso carece de atractivos. Como tal, te lo recomendamos si nunca jugaste a este tipo de juego y querés hacer tus primeras armas. Pero si ya sos veterano de Rainbow Six o Ghost Recon, mejor pasalo de largo, o jugalo en modo "Lone Wolf".

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS de combate táctico simplificado.
LO QUE SI: La simplicidad de las misiones. La variedad de armas y objetivos. El modo "Lone Wolf". Hasta cierto punto los gráficos.
LO QUE NO: IA floja, texturas que se repiten, nivel de dificultad bajo.

73%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

PREMIO X XTREME

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microids / Dreamcatcher Interactive
INTERNET: www.microids.com - www.syberia.info
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 350 con 400 megas de espacio en el disco rigido, 64MB RAM, 16MB Video RAM con soporte 3D) y DirectX 7
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

SYBERIA

UN DELEITE PARA LA VISTA Y LA MENTE

Por Facundo Mounes

Si estabas esperando el regreso de este fabuloso género de videojuegos con algún hit que valga la pena jugar, te ha llegado la hora, porque Syberia no es un juego común, de esos que uno pasa por alto, sobre todo cuando se es fanático del género.
Este juego está ideado ni más ni menos que por Benoît Sokal, el famoso ilustrador y autor de cómics, que ya se había hecho cargo de Amerzone, otro juego del mismo estilo, en el año 1999.

En Syberia, ya desde el comienzo sabemos que no estamos jugando algo común. Veremos en la secuencia inicial un funeral en el que el sepelio está a cargo de muñecos (autómatas, para los entendidos), y esto es lo que marca la pauta para todo el juego, ya que la única expectadora va a ser el personaje que encarnamos en esta aventura.



Kate Walker es una abogada de Nueva York que inicia un viaje a Europa, más precisamente a los Alpes Franceses, y concretamente, a un pueblito perdido llamado Valadilene.

La firma Marson & Lormont la manda a tan remoto lugar a obtener él título de propiedad de una vieja fábrica de juguetes, para que pase a la mano de una poderosa multinacional.

El problema empieza con el funeral, ya que dentro del ataúd se encuentra la recientemente fallecida dueña de Voralberg Toys, la fábrica de juguetes, famosa en el mundo por su mejor creacion: Los Autómatas.





Más turista que abogada...

Si bien el trabajo de un abogado no es sólo papeleo, en este juego Kate hará en realidad la labor de un detective, ya que a pesar de que la compañía ya había entablado un acuerdo con Anna Voralberg, única dueña y sin familiares, el escribano nos revelará que, dos días antes de fallecer, ella le



comunicó en una carta que existe también otro dueño, su hermano, quien, a pesar de que todos lo daban por muerto, en realidad está vivo, y viajando por el mundo. Gracias a esto, recorreremos toda Europa, buscando pistas de este hombre, y aprendiendo acerca de su fabulosa vida.

Syberia nos presenta un juego en el que los personajes están modelados en 3D, sobre fondos estáticos 2D. Estos fondos son una maravilla: están realizados con una belleza impresionante, y nos sumergen en la trama de cabeza. El sistema de juego es muy sencillo, tal como en las viejas aventuras gráficas: solo clickeá y Kate realizará la acción pertinente. El cursor cambiará de forma con las distintas acciones que podemos realizar en un escenario, como caminar, hablar con algún personaje, u observar algo de cerca. El menú de los ítems también es muy fácil de usar e intuitivo. En todo el juego no tendremos la necesidad de utilizar el teclado, dejando todas las neuronas posibles al servicio de los complicados puzzles que ten-





dremos que resolver.

Los diálogos que entablaremos con los otros personajes son coherentes, y nos ayudarán mucho en nuestra aventura, y a pesar de algunas voces medio mal actuadas, casi siempre nos aportan pistas a la búsqueda de Hans Voralberg. También nos enteraremos del pasado, en forma de flashbacks, que nos revelaran detalles de la vida de Hans y Anna. Estas secuencias las encontraremos en cilindros que podremos reproducir con un aparato, y se nos brindaran en espectaculares cutscenes. Syberia también se centra mucho en el contraste entre la vida de Kate y la aventura en la que se está embarcando, ya que contamos con un celular, al que nos llamarán nuestra madre, jefe, mejor amiga y prometido, y que ayudará a Kate a volver a la realidad, al margen de la maravilla que está descubriendo.

Detalles como este aportan muchísimo a la historia, y hacen el juego tan ameno que lo más probable es que lo juguemos de corrido durante largas sesiones, y cuando nos levantemos de la silla, veremos que han pasado horas y horas sin que nos demos cuenta.

Los puzzles nuestros de cada día

El juego en sí no es complicado, pero nos encontraremos con situaciones que nos harán pensar bastante. Por suerte, casi todo en Syberia se resuelve con cierta lógica, sin tener que hacer cosas descabelladas como en otros juegos del género. Por ejemplo, algunas partes sólo requieren un llamado telefónico a nuestro jefe para resolverlas, otras revisar cajones y en otras robar huevos de un nido de pájaros.

Lo mejor de todo es que la aventura también le escapa a la linealidad, cosa extraña en una aventura, y podemos explorar el mundo de forma relativamente libre. Y siempre querremos ver más, ya que los fondos y la riqueza del mundo es tremenda. Las animaciones de fondo, como pajaritos volando, o el movimiento del agua, sacan de la monotonía los fondos estáticos. Las animaciones están muy bien logradas, tanto que a veces ni nos damos cuenta que están ahí, y nos sorprenderemos al descubrirlas.

Igualmente no todas son rosas en este mundo, a veces tendremos que caminar mucho, y aunque el doble click hace que Kate Walker (por algo se llamara Walker...) corra, su paso no va mas allá de un ligero trotecito. Esto se hace muy pesado, sobre todo en la segunda parte de la aventura, donde tendremos que recorrer escenarios bastante grandes repetidas veces, así que le señalamos dónde ir, y mientras camina nos podemos ir al baño, o salir a tomar algo de aire.

En fin

Syberia es un juego para relajarse, un caramelo para la vista, no tendremos que pasar secuencias de acción trepidante ni vamos a destripar gente con ametralladoras, sólo a seguir una historia maravillosa: un juego para disfrutar al final de un día agotador, con la bata puesta y un vaso de jerez en la mano. Cuando los juegos cruzan la frontera del arte, se logran cosas como Syberia.

Sin dudas, una pequeña maravilla.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura gráfica de las buenas, como no se ven últimamente, y de las que se disfrutan mucho.

LO QUE SI: Las ilustraciones, los fondos. La historia atrapante, la simplicidad de la interface y la estética del juego en general.

LO QUE NO: Casi nada, salvo que Kate corre como camina.

92%
CLASICO

PROMEDIO
90%

FICHA TECNICA

PREMIO X XTREME

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Black Isle / Interplay
INTERNET: www.icewind2.blackisle.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 350 con 700 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 8MB Video, CD-ROM 4x, Placa de sonido y DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet o LAN hasta 6 jugadores.

ICEWIND DALE 2

NUEVAS AVENTURAS EN LAS TIERRAS NEVADAS DE FAERUM

Por Alejandro Nigro

En los últimos 5 años, hemos sido sorprendidos por varios juegos de rol ambientados en el sensacional universo de Forgotten Realms, estos utilizaban las reglas de Advanced Dungeons & Dragons, y de los cuales surgieron clásicos como Baldur's Gate e Icewind Dale, aunque tambien hubo títulos decepcionantes como Pool of Radiance (Este realizado por SSI). Ahora, tras dos años de espera, nos llega de la mano de Black Isle Studios la segunda entrega de la saga basada en la trilogía de R.A. Salvatore, que nos hará vivir una nueva y apasionante aventura en las heladas estepas de Icewind Dale.

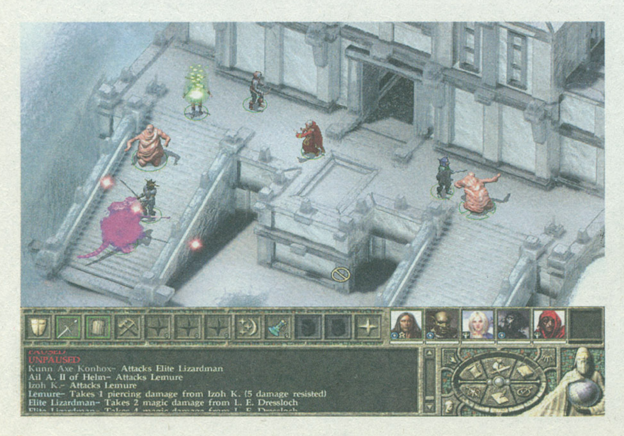
El guión

La historia toma lugar en el extremo norte de Faerum, en la fría región de Icewind Dale, ubicada mas allá de la cadena montañosa conocida como "la Espina del Mundo"que la separa de la costa de las espadas, en donde encontramos las ciudades de Neverwinter y Baldur's Gate. Todo comienza cuando, sin razón alguna, los diez pueblos de la región comienzan a ser asediados por interminables hordas de Goblins y Orcos, que misteriosamente se dan a conocer como la Legión de la Quimera. Desesperados por no poder repeler a los invasores, los pueblos solicitan ayuda a las cercanas ciudades de Neverwinter y Luskan, pero lamentablemente éstas no pueden apoyarlos, ya que tienen sus propios problemas que resolver. Nutridos grupos de aventureros de todas las regiones, atraídos por la promesa de fama y dinero hecha por Ulbrec Dinnsmore, el mayor del pueblo de Targos, deciden emprender viaje hacia los diez pueblos. Desgraciadamente, pocos son los que llegan a salvo, sólo para presenciar la masacre que se está llevando a cabo, por lo que un grupo de sobrevivientes se propone desenmascarar al responsable de esta absurda guerra, que se oculta tras el estandarte de la Quimera.

Rol en tercera

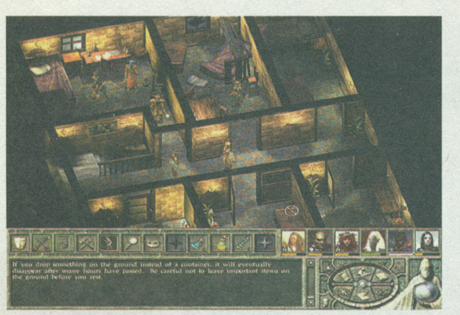
Icewind Dale 2 (ID2) utiliza la Tercera Edición de las reglas de Advanced Dungeons & Dragons, por lo que tendremos más opciones a la hora de crear y desarrollar a nuestros personajes. Podremos elegir entre un total de siete razas diferentes: Humanos, Enanos, Elfos, Gnomos, Medianos, medio-elfos y medio-orcos, sin mencionar que la mayoría de ellas contará con diferentes subrazas para satisfacer hasta al fanático más riguroso. Podremos jugar con Aasimars, Tieflings, Gnomos de las profundidades, y hasta con Elfos negros -conocidos como Drows- entre muchos más. Ademas contaremos con tres profesiones nuevas con respecto a Icewind Dale: Monje, Brujo y Bárbaro, que se suman a las ocho de siempre, Paladín, luchador, explorador, ladrón, Bardo, Druida, clérigo y hechicero. Como verán, hay una gran variedad de combinaciones que podremos lograr.

Debido a la flexibilidad de las nuevas reglas, los personajes tendrán menos restricciones a la hora de escoger clases, aprender habilidades, y utilizar armas y armaduras. Por lo tanto, cualquiera podrá volverse multiclase, hasta un enano o un medio-orco podrá ser Paladín, y a todas las clases se les permitirá utilizar habilidades como esconderse en sombras y desactivar trampas. Pero lo más interesante es que tanto magos como ladrones podrán equiparse con espadas, escudos, yelmos, y hasta armaduras. Por supuesto que tales ventajas tendrán sus penalizaciones: no esperen que un mago tenga demasiado éxito en lanzar un hechizo, y menos que un ladrón logre pasar desapercibido, si llevan puesta una armadura pesada.



Más calabozos y dragones

Como recordarán, Icewind Dale fue lanzado al mercado con el propósito de competir con Diablo II, por lo que se desarrolló con un enfoque mucho más "meta palo y a la bolsa" que otros juegos como Baldur´s Gate. A pesar de que siguiera manteniendo su esencia rolera, gran parte del juego consistía en viajar de cueva en cueva y por algún que otro paisaje nevado con el fin de despachar a todo bicho que se nos cruzara en el camino. Rara vez pasábamos por una ciudad, y cuando lo hacíamos no era más que para reabastecer nuestro inventario y hacernos con algún que otro item nuevo. Lo que realmente nos sorprendió, fue que no había





personajes dispuestos a unirse a nuestra causa, sino que desde un principio se nos permitía crear a todos los integrantes del grupo de aventureros con los que íbamos a convivir durante el resto del juego.

ID2 mantiene esa dinámica un tanto lineal, por lo que serán escasas las ocasiones en las que podremos desprendernos del curso de la historia para llevar a cabo alguna otra misión. Pero esta vez habrá muchas más situaciones en las que podremos actuar de modos diferentes, y las características de los personajes influirán mucho en la manera de reaccionar de los NPCs (personajes no jugadores); tanto la raza y la profesión como el puntaje de carisma repercutirán sobre muchas misiones, y sobre todo sobre las recompensas que recibimos. Un buen ejemplo es el Paladín, quien nunca aceptará dinero a cambio de sus acciones heroicas. Además encontraremos suficientes ocasiones en las que poner en uso las diferentes habilidades de nuestros aventureros. No me refiero solamente a las clásicas puertas y cajas cerradas esperando a que nuestro ladrón fuerce el cerrojo, sino a situaciones en las que la diplomacia, la intimidación o la desinformación, serán de gran utilidad para conseguir salirnos con la nuestra sin necesidad de usar la violencia.

Todos nuestros aventureros podrán equiparse con armas, cascos, armaduras, botas, guantes, cinturones, anillos, collares, capas, y un sinfin de objetos mágicos que encontraremos a lo largo de la aventura,



que como bien sabrán, abundan en este género de juegos. Pero recuerden que en tierras tan hostiles como estas, también abundan todo tipo de criaturas, desde un simple Orco hasta el más poderoso dragón.

Al igual que en la primera parte de esta saga, y que en todos los juegos de la saga de Baldur´s Gate, los combates se desarrollan en tiempo real. Debido a que en las batallas tendremos que controlar a cada personaje por separado, en todo momento se nos permitirá pausar el juego para organizar todas las acciones de la mejor manera posible.

Lo bueno es que ID2 permite jugar la historia principal en modo multiplayer, en el que cada jugador controlará a uno de los integrantes del grupo, aunque esta forma de jugar puede resultar un tanto confusa, debido a que únicamente el líder del grupo podrá pausar el juego. Lamentablemente, no hay otros escenarios para combatir entre diferentes jugadores o equipos, por lo que la rejugabilidad en este modo queda muy restringida.

El apartado técnico

Al igual que su predecesor, ID2 corre bajo el inmortal Infinity Engine, el mismo que dio vida a juegos como Baldur's Gate y Planescape Torment. A pesar de que los gráficos siguen siendo 2D, están muy bien cuidados, y tanto en los escenarios como en los modelos de los personajes abundan los detalles. Los efectos de sonido también son de lo mejor, ni hablar de las voces y menos aún de la música, que son realmente geniales.

En cuanto a la IA de los enemigos, es mucho mejor que en los anteriores títulos de la serie de Forgotten Realms, por lo que podrán olvidarse de que nuestros enemigos actúen dos veces de la misma manera, y sumándole que la dificultad del juego se zarpa bastante, pueden imaginarse lo agotadoras que serán las batallas. Lamentablemente, el pathfinding de las unidades es de terror, y podríamos decir que es el peor dentro del cúmulo de títulos de Black Isle Studios y Bioware. En más de una ocasión, al movilizar a nuestro grupo a través de un pasaje por el que hasta 6 unidades podrían caminar perfectamente, vemos como dos o más de nuestros aventureros deciden tomar una dirección compleamente opuesta a la indicada, dando un rodeo innecesario a lo largo de todo el mapa. No hay nada tan frustrante como ver a nuestro mago elegir un camino repleto de orcos esperando "cobrarle peaje", mientras que los demás integrantes del grupo se encuentran del otro lado del escenario. Por otro lado, algo que puede parecer un tanto bizarro es el hecho de que los objetos inanimados, como ser baldes, cajas, y otras cosas que podamos romper, no se destruyen, sino que ¡Se mueren! De todas maneras, estos detalles no afectan demasiado al juego, y pronto podrán ser solucionados con un patch.

En fin, ID2 terminó siendo el primer juego de rol en combinar la tercera edición de las reglas de AD&D con el inmortal Infinity Engine, y puede que también sea el último, debido a que este motor con el que tantas aventuras hemos compartido ya se encuentra camino al ocaso. Así que ya saben, si les cabe el rol y disfrutaron de los demás títulos del universo de Forgotten Realms, no lo piensen dos veces.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La segunda parte del sensacional Icewind Dale.

LO QUE SI: La posibilidad de crear a cada integrante del grupo de aventureros; los detalles de las unidades y de los escenarios. La música y las voces. La IA de los enemigos. El apasionante mundo de Forgotten Realms.

LO QUE NO: Bastante difícil. Lineal. El pathfinding de nuestras unidades es pésimo.

90%

CLASICO

PROMEDIO
79%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Adventure Soft / Head First
INTERNET: www.headfirst.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 233 con 460 MB de espacio en el disco rigido, 64MB RAM, placa aceleradora 3D de 8MB Video RAM, Placa de sonido y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

SIMON THE SORCERER 3D

LO CREAN O NO, VUELVEN UNA VEZ MÁS A NUESTRA QUERIDA PC LAS AVENTURAS DEL IMPRUDENTE NIÑO HECHICERO

Por Alejandro Nigro

Al igual que lo hizo la afamada serie Monkey Island de Lucas Arts, era de esperarse que algun día también Simon iba a tentarse con el fantástico mundo de las tres dimensiones. Si hacemos memoria, el lanzamiento del juego había sido previsto para fines de 1999, pero fué cancelado por problemas de publicación, y el proyecto terminó siendo suspendido. Muchos pensábamos que nunca ibamos a tener oportunidad de ver un nuevo título de Simon, pero afortunadamente estábamos equivocados.

No cabe duda que a todos los fanáticos del género nos entristece saber que, en el mundo de los juegos, el mercado de las aventuras gráficas se va deteriorando día a día, y los pocos títulos que últimamente salen a la venta, perdieron esa magia que los caracterizaba, sin mencionar que la mayor parte de ellos son realmente lamentables. Todavía recuerdo con cariño esa época dorada, en la que las aventuras gráficas eran moneda corriente, y clásicos como Monkey Island, Simon the Sorcerer y Legend of Kyrandia nos brindaban horas de entretenimiento frente al monitor, con sólo instalar unos meros disquetes. ¡Qué días aquéllos! Pero la tecnología siguió avanzando, y hoy día no se puede evitar que los antiguos sprites 2D queden aplastados por la tecnología empleada en los juegos que son moneda corriente en nuestras actuales máquinas. Así que por más que no estemos de acuerdo, las aventuras gráficas se ven obligadas en más de una ocasión a pegar el gran salto al mundo de los polígonos para evitar su extinción.



Veamos ¿Quién de todos nosotros es el que tiene menos polígonos?


Reviviendo viejas andanzas

La historia continúa precisamente donde terminó la entrega anterior de la serie: después que el retorcido Sordid, cansado de que Simon le arruinara en varias ocasiones sus malévolos planes, consigue volver a la vida poseyendo el cuerpo de este tozudo muchacho, para poder de una vez por todas llevar a cabo su avaricioso plan de conquistar el universo. De esta manera se cerró el telón de la historia en el título anterior, dejando en suspenso el desenlace de la aventura por más de siete años. Todo este tiempo fue suficiente para que Sordid encontrara un cuerpo nuevo al qué mudarse: uno mucho más resistente que el de un simple humano, y con una apariencia mucho más aterradora que la de un adolescente vestido de mago. Un cuerpo mecánico, que refleja a la perfección su malvada esencia. Tras haber sido desechado por Sordid, el cuerpo del muchacho volvió a ser unido con su espíritu gracias al viejo hechicero Calysto, devolviéndolo de esta manera a la vida.



Mmmm... este parque me huele a LucasArts.

Una vez resucitado, y después de haber recuperado su "encantadora" personalidad, el joven aprendiz tendrá que vérselas una vez más con el tal Sordid, para destruir de una vez por todas sus viles proyectos, y poder así salir de este loco mundo mágico en el que se encuentra y volver a casa.

A lo largo de esta larga aventura compuesta por más de seis capítulos, nos volveremos a encontrar con memorables personajes de los anteriores juegos, como Runt, el estúpido sirviente de Sordid, los maniáticos Woodworms, los demonios, y Swampy, quien esta vez será de gran importancia en la historia.

Por supuesto, el humor y el sarcasmo que caracterizaba a la serie no va a faltar en esta tercera entrega, como tampoco el detestable carácter de Simon.

Un coctel innovador

A simple vista, el cambio que notamos en esta nueva entrega de la serie con respecto

a los juegos anteriores, es que está completamente desarrollada en 3D, y al igual que en el último juego de la serie Monkey Island, todas las acciones se llevan a cabo por medio del teclado. Pero la particularidad de este título es que pese a ser una aventura gráfica combina elementos de juegos que son completamente diferentes a este género. Para empezar, en la mayor parte de los escenarios tendremos una vista en tercera persona, con la cámara enfocando al protagonista desde la espalda, algo un tanto inusual para este tipo de juegos. Además, cuando nos parezca necesaria una mayor inspección del entorno, podremos cambiar la vista a primera persona utilizando el "look mode". Esto nos permitirá ver las cosas desde los ojos de Simon, y de esta manera percibiremos detalles que de otra forma no podríamos notar, por ejemplo, un objeto oculto debajo de una cama, o una inscripción en la pared, y cosas por el estilo. También habrá momentos en los que tendremos que utilizar esta vista para lanzar determinados items, por lo que habrá que apuntar al objetivo con la cámara como si se tratara de un FPS. Con respecto al movimiento, podremos caminar, trotar, correr, agacharnos, y en algunas ocasiones, incluso trepar. Así que se pueden ir imaginando que habrá circunstancias en las que tendremos que pasar desapercibidos, como habrá otras en las que correr será la única opción inteligente, si es que no queremos perder la vida. Sí, entendieron bien. Resulta que la gente de Headfirst esta vez decidió agregarle al juego la posibilidad de que Simon muera. Pero a no desesperar, porque cada vez que lleguemos a un punto de la aventura en el que nuestro protagonista corra el riesgo de perder la vida, encontraremos una señal en el piso, que además de advertirnos del peligro, servirá como "Checkpoint" en caso de que fallemos.



Simon the Sorcerer - 1993

El primer Simon the Sorcerer pisó estas tierras alrededor de 1993 en disquetes de 3,5 pulgadas, con la clásica interface que caracterizaba a las viejas aventuras (Hablar, abrir, cerrar, dar, etc.). Dos años más tarde fué re-editado en su versión para CD-ROM que incluía diálogos hablados.



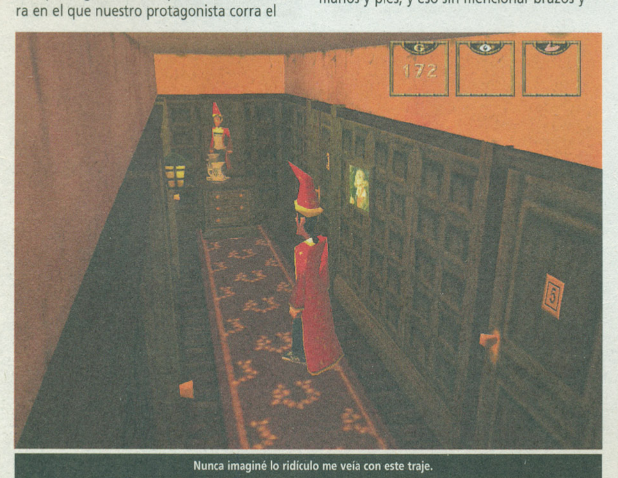
Simon the Sorcerer II - 1995

Después del abrumador éxito de la primera entrega de la serie, salió a la venta la segunda parte directamente en formato CD, que contaba con una interface un tanto diferente a la del anterior, y por supuesto con diálogos hablados, y un mayor cuidado en las melodías.

De seguro, todos estos elementos pueden hacerles pensar que el juego se parece más a un arcade que a una aventura gráfica, pero por suerte no es así.

La larga espera ¿Valió la pena?

Lo que realmente nos decepciona de este juego son sus rudimentarios gráficos. Más allá de las pobres texturas y los fondos poco elaborados, lo más difícil de tragar son los patéticos modelos de los personajes, que además de haber sido animados con una total falta de voluntad, están compuestos por unos pocos simples polígonos. No son más que cuadrados y triángulos en lugar de manos y pies, y eso sin mencionar brazos y piernas, que en muchos de los personajes están formados por un simple rectángulo. Lo peor aparece cuando tenemos que presenciar de cerca a alguno de estos cuadrados tipejos durante una animación: se nos revolverá el estómago por los abundantes errores de clipping. Parece ser que en este mundo poligonal no existen las esferas, y que ninguno de los creadores tiene ni la menor idea del significado de la palabra renderización. Dejando de lado este gran defecto, que en cierto modo tendríamos que perdonar por los años de retraso que sufrió el juego, y a algún que otro bug que nos altera los nervios, el resto es de lo mejorcito. La música nos acompaña de una forma muy agradable a lo largo de la aventura, y las voces de los personajes no se quedan atrás. El desarrollo de la historia está muy bien llevado a cabo, y los puzzles siguen contando con la originalidad de siempre, algo fundamental en este tipo de juegos. Así que, teniendo en cuenta de que hoy día vemos pocas aventuras gráficas como la gente, este juego es una elección lógica para todo fanático del género -y ni hablar de la serie- que no le moleste tener que soportar unos gráficos bastante pobres, con tal de disfrutar un muy buen juego. Después de todo, las viejas aventuras gráficas que tanto extrañamos no se caracterizaban por tener gran calidad gráfica ¿O me equivoco?



Nunca imaginé lo ridículo me veía con este traje.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: La esperada tercera parte de la fabulosa serie Simon the Sorcerer.
LO QUE SI: Que cada tanto sigan saliendo aventuras gráficas como la gente. Los puzzles, especialmente el del final del juego. El humor de siempre.
LO QUE NO: Los gráficos. Los modelos de los personajes son patéticos. Que podrían haberlo hecho en 2D antes que hacerlo en un 3D tan desastroso.

79%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Bioware / Atari / Infogrames
INTERNET: www.bioware.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/Me/2000/XP, Pentium II 450MHz, 96Mb RAM (128 con 2000/XP), 1,2Gb en disco, Placa 3D de 16Mb con OpenGL.
SOPORTE MULTIPLAYER: IPX o TCP/IP



NEVERWINTER NIGHTS

UN JUEGO PARA ATRAPARLOS A TODOS

Por Sebastián Riveros

Cinco años de duro trabajo finalmente tienen su recompensa: Bioware lo logró otra vez. Tras haber cambiado los juegos de rol con su Infinity Engine, y haberles dado una dimensión nueva en nuestras PC con Baldur´s Gate, estos capos canadienses vuelven a redoblar la apuesta con Neverwinter Nights. Un juego espectacular que supera todas las expectativas, tanto por su impecable presentación gráfica como por su jugabilidad.

"*La bruma lo cubre todo. Como si la espesura del bosque no fuese suficiente, ahora esta niebla complica más las cosas. Yo solo quería pasarla bien y enriquecerme un poco. ¿Qué infiernos hacía yo allí? Pero estaba hechizado. La mirada y la voz de Aribeth fueron demasiado para mí, no pude negarme a ayudarla. Y aquí estoy, en un bosque maldito, de pie frente a un misterioso pilar y acompañado por un enano loco, adorador de la muerte. Sin esperar más comienzo a tocar las runas que sobresalen del pilar. Mi rostro y mi mano derecha quedan instantáneamente manchados de sangre. Grimgnaw ha caído. Me doy vuelta y veo a sus asesinos, dos esqueletos enormes. Si tan solo Linu estuviera aquí. Mi miedo y desesperación se combinan en un grito mientras desenvaino mis espadas. Parece que se me acabó la suerte...*". Del diario de Darion Coldblade.

La tercera es la vencida

Neverwinter Nights se ambienta en el mundo de fantasía de Dungeons and Dragons, y al igual que con Baldur´s Gate, la campaña de Reinos Olvidados fue la elegida para el juego. Pero esta vez, Bioware decidió adoptar las reglas de Tercera Edición. Bajo las mismas, las clases que podemos elegir están mejor diferenciadas, y el juego continúa determinando el éxito o fracaso de nuestras acciones basándose en las estadísticas que tienen los personajes de acuerdo a esas reglas. En lugar de simular una tirada de dados para nuestras estadísticas básicas, contamos con un nuevo sistema de puntos. Cada punto incrementará en uno nuestra fuerza, destreza o inteligencia. Al recibir bonificaciones, el precio para aumentar cada estadística se incrementará al doble o al triple. Al ganar niveles, nuestros personajes ganarán nuevas habilidades, llamadas "Feats", las cuales los ayudarán en ciertas situaciones. Estas Feats son diferentes de acuerdo con la clase que hayamos elegido. Evidentemente, un guerrero recibirá feats orientados al combate, un ladrón obtendrá mas feats basados en su destreza, mientras que un hechicero podrá utilizarlos para mejorar sus conjuros. El sistema de batalla también sufrió cambios. Ahora, la mayoría de los valores son positivos, lo que determina la desaparición del famoso THAC0 que caracterizaba el combate en versiones anteriores. Otro cambio es que hay dos clases (bardo y hechicero), cuyos hechizos son afectados por su carisma, no por su inteligencia. El monje, que no utiliza armaduras, recibe bonificaciones para su AC basadas en su carisma. Y una inteligencia inferior a 10, hará que nuestro héroe se exprese como un orco torpe y borracho. Esta claro que las recetas a las que estabamos acostumbrados para crear nuestros personajes, ya no van a funcionar.

Dos contra el mundo

Al ver el juego, algunos pueden sentirse decepcionados. Este juego no es el sucesor de Baldur´s Gate, ni se propone serlo. Para empezar, una de las características fundamentales de este juego es que solo contro-





Guido Suller se prende a la fiebre del Neverwinter...



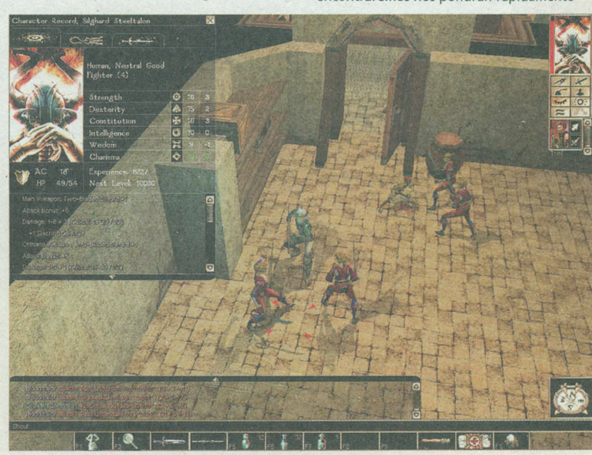
Darion enfrenta a los esqueletos...

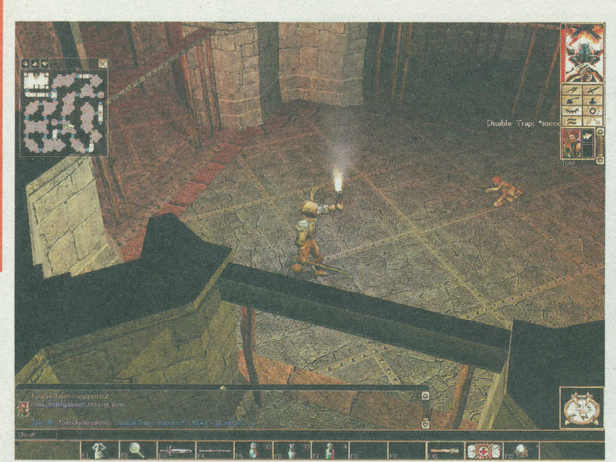
lamos a un personaje. Es por eso que debemos ser especialmente cuidadosos a la hora de elegir nuestra clase, ya que jugar con un personaje altamente especializado puede llegar a darnos algún dolor de cabeza cuando nos adentremos en las etapas finales de la aventura. Durante nuestra estadía en la bella ciudad de Neverwinter, nos encontraremos con varios personajes que se unirán a nuestra aventura, pero no por altruismo, sino motivados por el vil metal. Otra cosa a tener en cuenta es que, si bien podemos contratar a los seis mercenarios que conoceremos, solo uno de ellos puede acompañarnos, y si elegimos llevar a uno de ellos con nosotros, los otros cinco se quedarán tranquilos, aguardando nuestro retorno. Esta modalidad se aparta bastante de lo que vimos en juegos como Baldur's Gate o Icewind Dale. Otro cambio es que nuestro compañero es manejado por la inteligencia artificial, lo cual le da bastante autonomía, para bien o para mal. Tomi, el ladrón, detectará por sí solo las trampas y correrá a desactivarlas. Linu, la sacerdotisa, usará sus poderes para mantener a raya a los no-muertos, y Daelan y Grimgnaw, bárbaro y monje respectivamente, son máquinas de matar que arremeterán inmediatamente contra cualquier enemigo que nos encontremos. De todos modos, seguimos contando con la opción de detener el tiempo si no estamos de acuerdo con el accionar de nuestro amigo a sueldo, o si queremos montar un ataque especial. Lamentablemente, no tenemos ningún control sobre el inventario de estos personajes. Sus armas y armaduras evolucionan solos a medida que ganan niveles, y cada uno de ellos tiene sus propias pócimas curativas. Si les damos alguna otra poción, la beberán inmediatamente. De hecho, es casi como jugar con otra persona. Y creo que esa es la sensación que deberíamos tener. La campaña single player parece sólo un ejemplo de lo que podemos llegar a hacer con el editor en nuestras manos.

Otro detalle, es que Bioware se decidió a saltar a la tercera dimensión. NWN posee un potente engine 3D, con efectos realmente muy bien logrados. Los monstruos se ven de primera. Algunos de ellos, como el Balor, son realmente espectaculares. Los gráficos en 3D le agregan bastante atmósfera al juego, y las sombras de los personajes y los efectos de los diversos hechizos pueden poner a prueba los sistemas de aquellos que no tengan una placa con GeForce. Si bien el juego oficialmente no soporta ningún chipset con 3dfx, hay rumores de que varios fanáticos han desarrollado nuevos drivers para que los poseedores de una Voodoo 5 no se queden afuera.

El ojo blindado

La campaña tampoco se parece mucho a los que estamos acostumbrados a recibir de Bioware. Por momentos, nos enfrentamos a hordas de enemigos al más puro estilo Diablo. Sin embargo, hay muchos personajes con quienes interactuar, y hay algunas quests (pocas, pero hay...) que podremos terminar sin matar a nadie. Pero la mayoría de ellas nos pondrá en situaciones bastante embromadas, en las que tendremos que filetear a todos los que se nos crucen si queremos contar el cuento. La historia nos lleva hasta la ciudad de Neverwinter, que se encuentra agobiada por una misteriosa enfermedad de origen desconocido. Una legión de sacerdotes de Helm se encuentra en el lugar, intentando en vano aliviar el sufrimiento del pueblo. Lord Nasher, la máxima autoridad de la ciudad, encomienda a Aribeth de Tylamarande la búsqueda de una cura. Somos nosotros quienes decidimos responder el llamado de Aribeth, y ayudarla a encontrar la cura para esta enfermedad que de natural tiene muy poco. Pero ¿Quién creó esta peste? ¿Con qué fin? Las pistas que encontraremos nos pondrán rápidamente







tras las huellas de un misterioso culto que se hace llamar "La gente del Ojo", cuyo propósito tendremos que develar.

Muchas de las críticas que recibió Neverwinter Nights a pocos días de haber salido a la venta, apuntaban a su campaña single player. El argumento era que el sentimiento épico de la serie Baldur's Gate estaba ausente en este juego. Si bien es cierto que la historia no es tan épica (no estamos relacionados con ningún dios, ni nada que se le parezca...), el argumento es muy bueno. Hay varios personajes memorables, y no debemos perder la oportunidad de hablar con todos los personajes que podamos, para aprender más sobre Neverwinter y los parajes que la rodean. Otra buena noticia es que encontraremos varias oportunidades para hacer maldades, algo que los diseñadores de este tipo de juegos a veces olvidan incluir. Y además, no es nada corta.

El sueño del DM digital

Neverwinter Nights no es el primer juego que nos da la oportunidad de montar una partida de rol por internet: Vampire: The Masquerade también incluía un cliente DM que nos permitía asumir el rol de un Dungeon Master. Desafortunadamente, Vampire fue un juego decepcionante en muchos aspectos, y el modo multiplayer fue sólo una decepción más. Los módulos creados por los fanáticos, no fueron sino intentos de darle un poco de vida a ese cadáver. Pero Bioware se puso las pilas, y creó una interface espectacular, que nos hace tan omnipotentes como cualquier DM de mesa. Podemos detener el tiempo, tomar control de los personajes, crear encuentros con criaturas inmundas de todo tipo, y repartir ítems mágicos y experiencia como nos plazca. Si esto nos parece difícil, podemos bajar los módulos para jugar. El multiplayer es muy flexible. Si estamos conectados a internet, podemos jugar cualquier modulo o la campaña en modo cooperativo. Es más, podemos pelearnos por completar las quests para darle un poco de sabor a la cosa. También podemos ayudar a algún amigo que se haya quedado estancado en la campaña. No es necesario crear un juego nuevo, la modalidad multiplayer funcionará con cualquiera de nuestros savegames. Realmente, una maravilla.

¡Ya tengo el poder!... ¿Y ahora?

Y la alegría no se acaba. Como si todo esto fuera poco, NWN también incluye las herramientas para crear nuestros propios mundos y aventuras. Si bien los anuncios hablaban de un editor sencillo, este es un editor absolutamente profesional. Lo bueno es que tendremos poder sin límites para crear las aventuras que queramos. Pero lo malo, es que el editor está lejos de ser sencillo. Aprender a utilizarlo nos va a llevar tiempo y esfuerzo, sobre todo si queremos crear una aventura buena, con muchos NPCs. A la dificultad de crear los niveles y armas, se le agrega la creación de los scripts que le dan vida al juego. Afortunadamente, la parte sencilla es el posicionamiento de los enemigos. Una vez que aprendamos a sacar provecho de esta poderosa herramienta, nuestra imaginación será el único límite. Ya hay varios módulos especiales para jugar con nuestros amiguetes por Internet o LAN, disponibles en la página oficial de Bioware. Vale la pena bajarlos, no sólo para jugar sino también para abrirlos y aprender técnicas de diseño de aquellos que la tienen más clara con ese tema.

La base está...

Neverwinter Nights es un producto de primerísima línea. No importa si nunca te sentaste con amigos a jugar rol o si sabes recitar el Manual del Jugador de 3ra edición al derecho y al revés. NWN tiene algo para todos. Las posibilidades del modo multiplayer son casi infinitas. En USA, el juego se vende como pan caliente, lo cual asegura un buen número de módulos para bajarse y jugar online o en una red. Además, una visita a la página de Bioware deja en claro que el juego ha tenido un éxito tremendo, y que ha calado muy hondo en la comunidad de roleros en todo el mundo. Si bien hay algunas dudas que no están contempladas en los manuales, la mayoría de ellas ya fue respondida en los foros de Bioware. En estos tiempos de vacas flacas y bolsillos pobres, un juego como este es una verdadera inversión por todo lo que incluye, la duración de la campaña principal y el excelente modo multiplayer. Si te podés comprar un solo juego y te interesan los RPG, no dejes pasar este juegazo. Ah, y si se encuentran con un tal Darion Coldblade, no dejen sus pertenencias a la vista...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: ¿Qué no tiene? Un RPG impresionante, con excelentes gráficos 3D, una jugabilidad ejemplar y un futuro brillante.

LO QUE SI: Los gráficos, los monstruos, el multiplayer, las nuevas reglas.

LO QUE NO: Algún problema de Clipping (cuándo no...), el Aurora Toolset es complicado para principiantes.

94%

CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA UK / EA Sports
INTERNET: www.easports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 400 con 500 megas de espacio en el disco rígido, 128 MB RAM, 16MB Video RAM y placa de sonido compatible con DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet o LAN hasta 8 jugadores.

PROMEDIO **89%**

F1 2002

SI TE GUSTA LA F1, ACÁ TENÉS EL MEJOR SIMULADOR DEL MERCADO

Por Andrés E. Mikulik

La espera anual para la cita obligada con la F1 ha concluído. Esta vez, hay que admitir que realmente valió la pena, porque F1 2002, además de ser uno de los mejores simuladores de F1 en todos los aspectos -ni hablar de los gráficos-, con un realismo impresionante, que nos va a llevar a más de 300 km/h por todas las pistas de la temporada actual, dejando a más de uno realmente sin aliento.

Y a lo que nos ofrece año a año, esta vez se le agrega el hecho de poder competir por primera vez en la temporada actual, con sus respectivos pilotos, marcas y autos.

Pongamos primera...

El modelo de daños es muy realista. Uno está acostumbrado a que casi siempre falle el motor, sencillamente, al azar. Pero esto no sucede en F1 2002, porque cuando frenamos no podemos hacerlo de 300 a 50 km/h pisando el pedal a lo bestia, sino que hay que hacerlo gradualmente, o en un par de vueltas quedaremos mirando en la pantalla la propaganda del guard rail. Lo mismo sucede con el motor: si en las rectas principales lo llevamos al límite de revoluciones, en breve lo fundiremos. Otra de las cosas en que se nota el realismo es en los choques: si en la carrera nos damos un toque y perdemos un alerón, inmediatamente notaremos la inestabilidad del coche en altas velocidades. Lógicamente, siempre estamos informados del estado en que se encuentra el auto: si el motor se está recalentando, o se nos está por acabar el combustible, por ejemplo. En cada caso, aparecerá un dibujito en la pantalla, y una voz desde boxes nos indicará lo que sucede con el auto. La simulación de daños puede personalizarse, pudiendo elegir entre fallas causadas por el transcurso del tiempo en carrera, o por fallas exclusivas de cada auto y equipo de F1.



Los modos de juego en sí son los usuales: carrera simple, campeonato, y modo práctica. Este último es en extremo difícil, ya que cuando elegimos una pista para practicar, no vamos a hacer la calesita hasta que la conozcamos de memoria, sino que habrá que practicarla por tramo. La carrera en su presentación es igual a la de la F1 real, y contamos con casi todas las penalizaciones que existen en la temporada actual. La carrera en sí es fácil, pero para los que quieran un desafío mayor, hay una opción muy interesante que nos permite regular la agresividad de los oponentes y la potencia de sus motores, representada como "Strength". El asunto es que podemos empezar una carrera con un sol radiante, y con un pronóstico de buen tiempo, y en medio de la carrera encontrarnos con una tormenta terrible, obligándonos a ir inmediatamente a boxes y cambiar neumáticos por los especiales para pista mojada.



Lo necesario para ganar

Obviamente, al ser un juego de EA Sports, decir que los gráficos son excelentes está de más, pero veamos por qué. Los autos tienen un espectacular nivel de detalle, tanto en las marcas, como en los neumáticos o en el chasis. Y ni qué hablar de las pistas y efectos: basta con que corran en Montecarlo para que se enamoren del juego. Con respecto a la jugabilidad, la misma es excelente, pero como todo simulador, al principio puede resultar algo difícil.

Para ir terminando, les diré que F1 2002, es un excelente juego, en el cual se destaca la gran calidad gráfica, la física, la inteligencia artificial y la jugabilidad. Si son seguidores del género, no se lo pierdan.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de F1 muy realista.
LO QUE SI: Las pistas. El realismo. Transcurre en la temporada actual. Superiror a todas las versiones anteriores.
LO QUE NO: No apto para principiantes. Algunos detalles menores aquí y allí. Los efectos climatológicos, no estan del todo pulidos. Reducción de velocidad en ciertas areas, sobre todo cuando hay nubarrones.

89% EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Climax Motorsport / THQ
INTERNET: : www.climax.co.uk - www.thq.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 400 con 300 MB de espacio en el disco rigido, 64MB RAM, 16MB Video RAM, Placa de sonido compatible con Directsound y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

MOTOGP

UNO DE MOTOS, COMO POCOS...

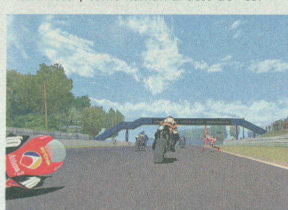
Por Antonio "Fareh" Schmidel

Los juegos de carreras de motos estilo Super Bikes no han contado a lo largo de la historia con grandes representantes. Los títulos que salieron al mercado en los últimos años oscilaron entre mediocres y malos, rescatando únicamente a Superbikes 2001 de EA Sports como un gran referente de ese estilo de carreras de motos que tantos adeptos cosecha a lo largo y ancho del planeta. Precisamente, MotoGP llega a ocupar ese espacio vigente: luego de su aparición en todas las consolas del mercado, finalmente arriba a la PC.

Quemando cubiertas

Lo primero que me sorprendió al empezar a jugar MotoGP, es que por fin encontré un producto de THQ que valga la pena jugarse. Comenzamos con una intro correcta, sin llegar a ser espectacular, que nos pone de lleno en el menú principal. En el mismo, podemos escoger entre los múltiples modos que ofrece el juego: Carrera Rápida, Campeonato Arcade, Serie de Grandes Premios, Práctica y Pruebas Cronometradas.

Dejando de lado la clásica Carrera Rápida, el modo Campeonato Arcade nos permite competir en once carreras alrededor del mundo, que cuentan con la particularidad de que no recibiremos puntos de acuerdo a la posición en que logremos finalizar la carrera, sino que los puntos los iremos obteniendo por los adelantos que realicemos, los tramos de pista que vayamos superando, los derrapes que hagamos, las quemadas de cubiertas, así como la duración de los "caballitos", como llaman al acto de "colgar" la moto.



El modo Práctica nos permite iniciarnos con una moto y un piloto de escasas habilidades, e ir completando diferentes pruebas, que nos posibilitarán ir sumando habilidades a nuestro piloto y su correspondiente motocicleta. Las pruebas se dividen en una para cada habilidad: curvas, frenadas, velocidad punta y aceleración. Cada una se compone de cinco niveles de dificultad para sumar stats y llegar a la perfección. A su vez, cuanto más avancemos en el modo Práctica, también iremos activando modos alternativos. Ayuda mucho al respecto la completa personalización que se puede hacer de nuestro motociclista: dispondremos de más de 30 modelos diferentes de motocicletas, otros tantos de pilotos, y además, podremos darle el número, las iniciales, el nombre del Team, y pintarlo a nuestro antojo. Como para que no haya dos motos iguales...

El modo Serie de Grandes Premios constituye la principal opción que MotoGP ofrece, y nos da la posibilidad de correr, con la moto que hemos creado y mejorado en el modo Práctica, a través de todo el globo, en busca del preciado título de campeón, a la vez de ir desactivando las muchas modalidades, pistas y corredores que MotoGP tiene bloqueados. Así también, al ir ganando cada una de las pruebas en la Serie de Grandes Premios, se nos irán activando los videos que cada pista posee.

El modo Pruebas Cronometradas no es ni más ni menos que la clásica opción de carrera contra reloj, en la que correremos contra nuestra sombra para buscar mejorar los tiempos de vuelta de los circuitos.

El desarrollo y la jugabilidad

MotoGP transmite placer al jugarlo. Sus gráficos dan la sensación de estar realmente montado arriba de uno de estos monstruos, capaces de acelerar de 0 a 100 km/h en menos de 2 segundos. Las texturas de alta resolución hacen fácilmente distinguible a





las motos, lo que acompañado de las licencias oficiales de escuderías, nombres de pilotos y publicidades, dan la seguridad de que el producto transmita lo que debe: una sensación de adrenalina como pocas veces se ha visto en juegos de este tipo. Debo mencionar un error grosero que se ha cometido con los cascos de los pilotos: el visor de éstos no posee ningún tipo de transparencias ni efecto de espejo, por lo cual aparece como un simple gris chato, que rompe con el realismo de las demás texturas. Por suerte, los visores de los cascos se ven pocas veces durante el juego, por razones obvias.

El sonido es excelente, resulta muy fácil elevar el volumen y dejarse llevar por los rugidos de los 600 caballos de fuerza, listos para dispararnos a mas de 250 km/h, y de la misma manera, hacernos frenar en cero metros contra un paredón...

Algo que es digno de elogio es la sensación que el juego ofrece cuando uno circula a más de 200 km/h. Entonces se aprecian dos cosas: primero, nuestra moto se aleja, y se ubica unos metros más adelante de la cámara. Y segundo, el entorno se mueve a una velocidad diferente que la de nuestra moto, adoptando el modo motion blur (aparecen los objetos borrosos y movidos), con lo cual se ofrece un efecto muy extraño, pero que resulta sumamente gratificante, porque aumenta la sensación de velocidad.

Un aspecto negativo del juego, aunque menor, es la imposibilidad de modificar las opciones de carrera en cuanto al realismo. Si deseamos correr una carrera en el nivel novato porque somos inexpertos, entonces deberemos adaptarnos a ese nivel y, por ejemplo, no nos caeremos nunca del rodado, por más que choquemos a 250 km/h contra otra moto. Esto resulta un tanto molesto, ya que quizás otros niveles son demasiado difíciles de controlar para ciertas personas, pero uno desea tener aunque sea el mínimo de realismo, y caernos de la moto cuando debemos, por más que por otro lado seamos capaces de superar a Valentino Rossi como si de un poste se tratara.

La jugabilidad es excelente, y aunque toma un tiempito acostumbrarse a la inclinación de la moto y no pasarse en la curva (sobre todo a la salida), una vez que se le toma la mano, el resto viene solo. Otro punto a destacar es la cantidad de comandos que poseemos para manejar la moto, ya que si deseamos tener una plena sensación de realismo, entonces, aparte de los clásicos comandos para acelerar, frenar, doblar, subir y bajar marcha, cambiar de cámara y mirar hacia atrás, también podremos inclinarnos hacia atrás para frenar la moto y también "colgarla", o inclinarnos hacia delante para lograr mayor dirección a altas velocidades y mejorar la aerodinamia, y consecuentemente la velocidad final. También podremos frenar solo con la rueda de atrás, haciendo que la moto derrape, o frenar solo con la rueda de adelante, haciendo que la moto se vaya de trompa y realizar el denominado "eno", y si frenamos con la rueda de adelante y aceleramos al mismo tiempo, entonces haremos derrapar la rueda trasera como lo hacen los campeones en la vida real.

La meta

Solamente igualado por Superbikes 2001, MotoGP representa dignamente un género que andaba escaso de buenos productos. Es sumamente adictivo, y los modos arcade y prueba, sumados a los diferentes modos que se pueden ir desbloqueando mediante el progreso en los campeonatos, hacen de éste un gran exponente del mundo de las carreras de Super Bikes.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mundo de las carreras Super Bikes perfectamente recreado, y con una sensación de realismo envidiable.

LO QUE SI: Graficos inigualables, sonido espectacular, texturas de alta resolución. Posibilidad de controlar todos los aspectos de la moto.

LO QUE NO: Falta de textura en el visor del casco. Imposibilidad de modificar las opciones de realismo. No existen los boxes.

86%

EXCELENTE

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: LucasArts

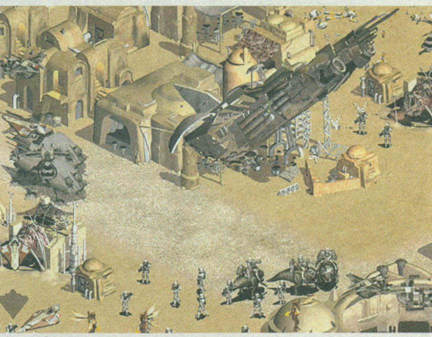
STAR WARS: CLONE CAMPAIGNS

Por Sebastián Riveros

Como no podía ser de otra manera, Lucasarts lanzó al mercado la expansión de Galactic Battlegrounds. Clone Campaigns agrega dos nuevas facciones, basadas en los personajes de Episodio II: El Ataque de los Clones. Esta expansión, aunque predecible, le agrega un par de unidades interesantes a este RTS.

Star Wars: Galactic Battlegrounds fue un juego que le cayó mal a varios. Los más críticos no dudaron en decir que GB es una simple copia del archifamoso Age of Empires. En lo personal, debo admitir que me encanta el juego. No me parece una copia de Age of Empires: en realidad, Galactic Battlegrounds ES Age of Empires, sazonado con una de mis licencias favoritas. Además, hay que tener en cuenta que GB hace bien casi todo lo que LucasArts hizo mal con Force Commander. Siguiendo en la misma vena, Clone Campaigns agrega dos nuevas campañas: una para la Confederación de Planetas Independientes, y otra para la República Galáctica, 13 misiones en total. Afortunadamente, estas misiones tiene poco que ver con la película, y nos permiten asumir el mando en situaciones que nos permiten conocer un poco más de este universo. En la primer campaña, encarnaremos a Sev´rance Tann, temible agente del malvado Conde Dooku, mientras que en la segunda, como el jedi Echu Shen Jonn, coordinaremos los esfuerzos del nuevo ejército de la República bajo la tutela de Yoda y Mace Windu. La expansión presenta a la República Galáctica como "los buenos", aunque tras ver la película, ya sabemos que ambas facciones son en realidad peldaños de la misma escalera, que permite el ascenso de Palpatine al poder.

Uno de los cambios que presenta esta expansión es que, además de las bonificaciones exclusivas de cada facción, cada una de las ocho recibe nuevas bonificaciones al aliarse con otra. También hay nuevas unidades, como los Air Cruisers. Estos verdaderos tanques voladores, son un nuevo aliciente para investigar las tecnologías de vuelo, que no eran muy útiles en el juego original. Otra adición son los Power Droids: estos famosos droides cuadrados funcionan como baterías móviles. En cuanto a las unidades exclusivas, la Confederación cuenta con el guerrero Geonosiano, una unidad voladora que puede destruir unidades enemigas con un sólo golpe, mientras que la República cuenta con el Jedi Starfighter, un caza con un piloto Jedi que puede usar la fuerza. La expansión también modifica y balancea unidades ya existentes. Los Jedi son ahora mucho más resistentes al daño, y más baratos de producir. Las torretas son ahora menos poderosas, y por lo tanto, constituyen una defensa menos confiable. Los AT-AT del imperio, también ganan la posibilidad de derribar unidades aéreas, mientras que los rebeldes refuerzan su fuerza aérea con el nuevo A-Wing. El modo multiplayer también ha sido modificado, y permite tener más unidades para vivir esas batallas épicas. El editor incluye nuevos terrenos, e incluso algunas unidades exclusivas que no aparecen en las campañas, lo cual nos permite crear misiones con un toque especial. El juego cuenta con algunas animaciones y mejoras gráficas menores. Sin embargo, ya



nada puede disfrazar el hecho de que estamos frente a un engine que ya vio pasar sus mejores días. Si bien la jugabilidad sigue siendo buena, el apartado gráfico ya no está a la altura de las circunstancias. Sería bueno que LucasArts se ponga un poco las pilas, y saque al mercado un RTS hecho en 3D. Por otra parte, la interface de Age of Empires ya es conocida, y es fácil comenzar a jugarlo. Es evidente que LucasArts no va a poder apelar al mismo truco para Episodio III, pero, a pesar de no contar con tantas novedades como uno querría y de no deslumbrarnos con proezas gráficas, Clone Campaigns es un buen complemento para todos los que gusten de Galactic Battlegrounds. Si no es así, tal vez quieras esperar unos años más.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La inevitable expansión de Galactic Battlegrounds con las facciones de Episodio II.
LO QUE SI: Nuevas facciones y unidades, varias unidades han sido rebalanceadas, los Air Cruisers.
LO QUE NO: El engine de AoE tramita la jubilación, un par de misiones más no harían mal.

72%
MUY BUENO

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Gathering of Developers / Take Two Interactive

TROPICO: PARADISE ISLAND

PorAlejandro Nigro

Durante el transcurso del año pasado, hemos visto diferentes títulos con propuestas interesantes, de entre los cuales uno en particular atrajo el interés de la gente. Un título que nos permitió a más de uno satisfacer el sueño de gobernar una pequeña isla tropical con determinación y rigidez, un lugar en donde nuestra palabra era incuestionable. Ahora con la llegada de la expansión titulada Paradise Island, el sueño termina de hacerse realidad y nuestra querida isla volverá a caer bajo un régimen dictatorial.

Muchos aspectos del juego original fueron mejorados. Uno de los cambios más importantes fue la reducción de tiempo para la construcción de las estructuras, que anteriormente presentaba cifras irreales. El hecho de que en el juego original los trabajadores tardaran aproximadamente 35 años para construir un aeropuerto en uno de los escenarios, realmente no tenía ni pies ni cabeza. En cambio, después de haber instalado la expansión, no les tomó más de 10 años construir otro en un ambiente menos favorable que el anterior. Otro detalle importante, es el de poder cancelar la construcción de los edificios que todavía no se han comenzado a construir, y de este modo recuperar el dinero invertido, ya que no había nada tan frustrante como colocar accidentalmente un edificio en el lugar incorrecto y después tener que pagar por él.

La presentación de nuestra ciudad también se ha mejorado cuidadosamente, gracias a las nuevas estructuras disponibles y a la opción de rotar gran parte de nuestros edificios, pero quizás una de las innovaciones más interesantes y satisfactorias para cualquier dictador que quiera imponer su autoridad, será la oportunidad de construir una base militar. Tendremos que encargarnos del cuidado de cada uno de los soldados que habiten en ella, para que estén conformes y nos sean leales. La gran ventaja que esto nos brinda, además de poder poner orden por las malas y reprimir a quienes no respeten nuestra palabra, es la posibilidad de reclutar a cualquier ciudadano de nuestra isla sin importar que tan inexperto sea, para formar parte del ejército y convertirlo en un verdadero soldado. Pero como el nombre implica, nuestra isla debe ser paradisíaca, aunque esto no esté exactamente dirigido a los ciudadanos sino a los turistas. De hecho, la idea principal detrás de la expansión es fomentar el turismo con un montón de nuevas actividades y atracciones turísticas, para así crear una fuente alternativa de ingresos para nuestra pequeña isla. Hacer dinero no es tan divertido como emplear el poder militar, pero convertir la ciudad en un centro de atracción tiene sus encantos y beneficios, y además, no necesitaremos depender exclusivamente de nuestras granjas e industrias para mantener la economía de la isla.



Para sacarle máximo provecho a todas estas nuevas innovaciones, se han agregado un montón de escenarios nuevos a la lista, y un par de retoques en cuanto a la dificultad de los mismos, que es realmente elevada a comparación de los presentes en el juego original.

A pesar de las diferentes mejoras que presenta esta expansión, quedan algunos defectos por mejorar, tales como ¿Para qué diablos construimos calles si la gente no las usa? ¿Por qué esos inservibles trabajadores de la construcción que están en el extremo Este de la isla se dirigen al extremo Oeste para construir una granjita, cuando los que ya se encuentran en el extremo Oeste caminan hacia el Este para terminar la construcción en la que se encontraban los otros? ¡Cosa de locos! Pero a pesar de esto, los mayores inconvenientes fueron solucionados, y el juego conserva todo el humor y la diversión que poseía el original. Así que si disfrutaron de la dictadura que ejercieron en Tropico, y tienen ganas de volver a asumir el poder en esta pequeña isla tropical, no lo piensen dos veces.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La expansión oficial de Tropico, con una cuantas mejoras e innovaciones.
LO QUE SI: Las nuevas estructuras, la música, los tiempos mejorados para la construcción de las estructuras, y todo lo bueno que poseía el juego original.
LO QUE NO: La dificultad de los nuevos escenarios, los defectos sin solucionar. A veces se vuelve tedioso.

75%
MUY BUENO

EL BUNKER

APRENDIENDO EL ARTE DE LA GUERRA VIRTUAL DE LA MANO DEL GENERAL ERWIN

HOY PRESENTAMOS: HACIENDO EL AGUANTE EN SUDDEN STRIKE, PARTE 2

Por Diego "Erwin" Bournot

Como les había prometido en la entrega anterior, en la que expliqué cómo utilizar la artillería en Sudden Strike, hoy les hablaré sobre la mejor forma de utilizar el resto de nuestros recursos en este estratégico en tiempo real, principalmente el apoyo aéreo, los tanques, la infantería y las unidades de apoyo.

El apoyo aéreo

El mismo se divide en misiones de reconocimiento, de bombardeo, y de lanzamiento de paracaidistas. Las misiones de reconocimiento, como su nombre lo indica, sirven para descubrir desde el aire qué es lo que posee el enemigo en un área determinada del escenario. Los aviones de reconocimiento son completamente prescindibles, y es esperable que el avión que envíes en esta misión sea derribado por el enemigo. Esto es especialmente cierto en caso de jugar la campaña alemana, en los escenarios del frente del Este: los rusos poseen artillería antiaérea en tal abundancia, que la misma conforma verdaderos "bosques" a través de los cuales es casi imposible que tus aviones pasen. Por tanto, es deseable utilizar las misiones de reconocimiento, no sobre la línea del frente, sino bien a retaguardia, sobre la otra punta del escenario. Por lo general, en estos lugares es muy probable que descubras los emplazamientos de su artillería de campaña. Esto puede ser muy útil, tanto para intentar eliminarlas con fuego de contra batería, como para hacer uso de tus bombarderos o de los paracaidistas.

Las misiones de bombardeo son cruciales. Bien utilizadas, pueden anular la artillería enemiga, o masacrar una columna de tanques enemigos en avance. Incluso es posible, en los escenarios en los que hay ríos, utilizarla para volar los puentes que deben utilizar los tanques para atacarte, y de esa forma ganar tiempo para fortalecer tu posición. Como es probable que los bombarderos sean derribados durante el cumplimiento de la misión, es menester hacer el mejor uso posible de los mismos: lo más recomendable consiste en averiguar la posición de las baterías enemigas, y mandar tus bombarderos a pulverizarlas. Realmente, si logran su objetivo, ya no importará si los aviones son derribados.

Los paracaidistas son excelentes para golpes de mano. En cada escenario en que dispongas de ellos, lo principal consiste en localizar la artillería enemiga. Si el escenario contiene ríos e islas, un buen lugar para probar son éstas últimas, en especial las situadas a retaguardia de la zona dominada por el enemigo. Si lográs localizar sus posiciones, podés lanzar tus paracaidistas sobre los cañones enemigos, matar a los artilleros y reclamar las piezas para tu uso personal. En caso que el enemigo disponga de fuerzas blindadas en las cercanías, de seguro atacará las piezas de artillería que acabás de tomar, destruyéndolas, con lo cual, de todas formas, los paracaidistas habrán logrado su objetivo. Que no te preocupe su pérdida, son totalmente sacrificables.



Fuego artillero sobre el avance Alemán.



Refuerzos y suministros vía aérea.

Los tanques

Tu fuerza acorazada móvil cumple dos funciones muy importantes: al comienzo de cada escenario, te brindará la primera defensa contra los ataques iniciales del enemigo, mientras posicionás tus cañones contracarro y tu artillería de apoyo. Más adelante, una vez que el enemigo haya malgastado su fuerza de tanques intentando penetrar tus posiciones, te servirá como fuerza de tareas móvil para ir avanzando de a poco hacia el otro extremo del mapa, proporcionándole defensa cercana a tu artillería, que será la encargada de pulverizar las posiciones enemigas, casa por casa y bunker por bunker.

También es posible utilizar tu fuerza acorazada para hacer pequeñas incursiones a retaguardia de las posiciones enemigas, y atacar las posiciones artilleras: los cañones de campaña no tienen defensa contra el fuego directo de los cañones y ametralladoras de los tanques. Pero tené especial cuidado con los cruces de carreteras y los barrancos a los costados de los mismos, son posiciones ideales para emplazar cañones contracarro, y no dudes que allí van a estar esperándote.

Dos detalles importantísimos a tener en cuenta: en primer lugar, tal y como en la guerra real, en Sudden Strike los tanques son invulnerables al fuego de las armas li-

geras. Despreocupate de los infantes enemigos armados con rifles y ametralladoras, tus tanques no tienen nada que temer de ellos: si estabas acostumbrado a juegos como los Command & Conquer, Red Alert o Dune, en los que un tanque pesado podía caer víctima de una docena de infantes armados con armas antipersonal, dejá ese concepto de lado. Un caso completamente distinto son los infantes rusos armados con fusiles contracarro PIRD de 14.5 mm, los granaderos Panzer alemanes con sus Panzerfaust, o los infantes norteamericanos armados con bazookas: mucho cuidado con ellos. En segundo lugar, los tanques están pensados para combatir en campo abierto, en donde pueden dar cuenta de la infantería enemiga por docenas. Pero ni se te ocurra utilizarlos para asaltar una ciudad. La infantería enemiga dotada de las armas contracarro antes mencionadas, y los cañones contracarro situados a la vuelta de cada esquina, pueden convertir tu columna blindada en un montón de metal humeante. No hay nada más horrible de ver que tus tanques desfilando por una calle como las vacas en el matadero, con los cañones antitanque enemigos jugando al tiro al blanco contra sus flancos desprotegidos.

La infantería

Tu infantería se divide en tres grupos: los infantes con armas antipersonal, infantería contracarro, y las unidades de infantería especiales. Entre los primeros, se encuentran los carabineros, los oficiales, y las tripulaciones de los vehículos y dotaciones de las piezas artilleras. La mejor forma de utilizarlos, es desplegándolos en pequeños grupos, tratando de cubrir la mayor cantidad de



Una posición artillera conquistada a alto precio.

espacio posible. De esta forma servirán como alerta para tu artillería y tus tanques. Si encontrás alguna casa vacía, lo mejor es meter un infante adentro, que te proporciona un "golpe de vista" del mapa en su zona de responsabilidad. A su vez, es posible capturar piezas de artillería enemigas, y utilizar a tus rifleros como dotaciones para las mismas.

Los infantes con armas contracarro son muy útiles como unidades de sacrificio, colocándolos desperdigados delante de tus tanques. De esta manera, atraerán el fuego de los tanques enemigos, mientras los atacás con los cañones de tus propios tanques y tus cañones contracarro. A su vez, contribuirán antes de morir a dañar los tanques enemigos antes que tus propios tanques les den el golpe de gracia.



Contraataque ruso en las afueras de Leningrado.

Entre las unidades especiales, se encuentran los comandos, los cuales son tan sólo infantes con mayor potencia de fuego antipersonal, y la unidad de infantería más importante del juego: el francotirador (Sniper). Bien utilizado, el mismo es un arma valiosísima para resolver la mayoría de los escenarios: su gran radio de visibilidad le permite ver más lejos que cualquier otra unidad. Esto, aunado a su camuflaje, que lo hace prácticamente invisible en los bosques o entre las ruinas de los edificios, te va a permitir emplear algunas tácticas que podríamos calificar como "desleales". Pero no olvides que en el amor y en la guerra, todo vale. Por ejemplo: colocá a tu francotirador en la posición "Hold Fire". Esto hará que el mismo no dispare contra los enemigos que visualice. Luego, utilizalo para descubrir las posiciones de los tanques enemigos, sin atacarlos: si tu francotirador les dispara con el fusil (cosa completamente inútil), los tanques se le vendrán encima. Una vez que tengas a la vista un tanque enemigo gracias a los servicios de tu francotirador, podés eliminarlo haciendo que tu artillería de campaña dispare sobre él. Otra variante consiste en utilizar un pelotón de tres o cuatro tanques en equipo con el francotirador, el que les dará un rango visual mucho más amplio que el que tendrían avanzando por sí solos. De esta forma, vas a poder dispararle al tanque enemigo con los tuyos sin que los tripulantes del mismo sepan de dónde provienen los disparos, y morirán antes de poder averiguarlo. Finalmente, una de las tácticas más productivas que podés emplear en combate: utilizá a tu francotirador para eliminar las dotaciones de los cañones enemigos, limpiando el "software" sin dañar el "hardware". Después podés mandar a tus rifleros para que se apropien de los cañones enemigos, e incluso llevarlos hasta tus líneas y emplearlos para tu propia defensa.



El sniper en acción.

Las unidades de apoyo

Entre estas últimas, las más valiosas son los camiones de suministros y reparación de unidades. Su supervivencia es vital para obtener la victoria en cada escenario, porque son los encargados, tanto de reponer la munición a todas tus unidades (incluidas las salvas para la invalorable artillería de campaña), como de reparar las unidades dañadas: jamás des por perdido un tanque cuando ha quedado inmovilizado, con sus orugas rotas. Mejor, protegelo colocando una cortina de tanques en buenas condiciones por delante, y mandá dos o tres camiones de suministros para repararlo.

Los camiones de infantería, como los GMC norteamericanos, los ZIS rusos o el imponente camión semioruga Krauss-Maffei alemán, no sólo sirven para transportar soldados de un sitio a otro, sino para cambiar de posición los cañones rápidamente a medida que vayas avanzando. Los camiones hospital son de dudosa utilidad, son muy lentos y por lo general no llegan a tiempo de salvar un infante herido. Por otra parte, el francotirador, la única unidad de infantería tan desequilibrante como para merecer el esfuerzo de salvarlo, tiene la capacidad de proporcionarse auxilio médico a sí mismo, siempre y cuando su energía no baje del amarillo al rojo.

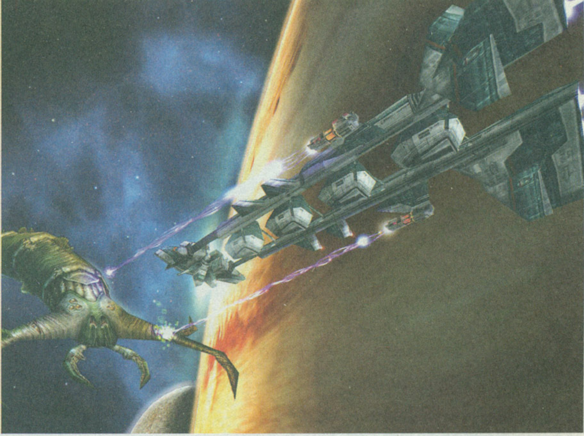
Y bien, hemos llegado al final de esta primera guía. Espero que estos consejos te sean útiles para ganar Sudden Strike, mientras esperan el review de Sudden Strike II, basado en la campaña del Pacífico, y en el que dispondrás por primera vez de tropas japonesas. Esto y mucho más, el próximo mes.

EARTH & BEYOND

EN ESTE NÚMERO DEJAMOS DE LADO LA ESPADA POR UN RATITO PARA ZAMBULLIRNOS DE CABEZA EN EL INCREÍBLE UNIVERSO DE EARTH & BEYOND. ESTE NUEVO UNIVERSO ONLINE, NOS PERMITIRÁ ABANDONAR POR UN TIEMPO LOS TEMAS ÉPICOS Y NOS DARÁ LA OPORTUNIDAD DE EXPLORAR EL ESPACIO Y SUS INFINITOS MISTERIOS.

Westwood está jugando todas sus fichas a su MMORPG. Y hace bien. E&B es el primer MMORPG con una temática espacial en salir al mercado. Los creadores del juego pusieron muchísimo énfasis en la jugabilidad: E&B es un RPG que disfrutarán tanto los expertos como los principiantes.

Al conectarnos, nos encontraremos con Megan, nuestra asistente virtual, quien guiará cada uno de nuestros pasos en este nuevo mundo. Una vez que nuestra cuenta sea autorizada, podremos comenzar con la creación de nuestro avatar. A pesar de que todos los personajes son humanos, podemos elegir entre una de tres facciones. Los terrans se dividen en comerciantes (Traders), y los mercenarios que los defienden. Estos mercenarios son probablemente los personajes menos interesantes del juego: no hay nada que hagan particularmente bien. Los comerciantes, en cambio, pueden obtener los mejores precios en cualquier cosa que quieran comprar o vender. Además, pueden comprar materias primas y utilizarlas para construir artefactos o equipo para sus naves, o para las nuestras. Los Progen son una facción belicosa, formada por descendientes de los fundadores de las colonias marcianas. Sin lugar a dudas, son los mejores guerreros. Una de las ventajas de esta facción son sus sistemas de defensa, que le permite causar daño crítico a las naves enemigas con mayor eficiencia. Los exploradores Progen son menos poderosos, pero no por eso menos peligrosos. Por último, la facción más mística y misteriosa, los Jenquai, son científicos y exploradores, aunque también cuentan con una fuerza de defensa, que semejan asesinos, más que guerreros. Sus naves son rápidas y ágiles, y cuentan con dispositivos de ocultamiento que les permiten pasar inadvertidos si las cosas se ponen feas.



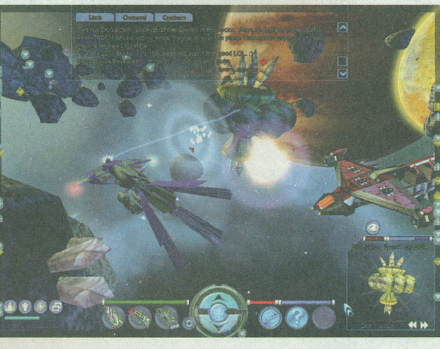
Una vez que elijamos nuestra facción, podremos diseñar la apariencia de nuestro personaje y nuestra nave. Contamos con una gama casi infinita de accesorios y combinaciones para nuestro avatar, y podemos alterar su complexión física. Las naves, en cambio, no son tan personalizables. Cada facción tiene su propio (y único) tipo de nave. Podemos elegir cambiar el tipo de ala y una parte del casco, pero aún así, la gama de apariencias que podemos lograr es limitada, para que no haya confusiones. La naturaleza de nuestro personaje siempre va a quedar en evidencia con sólo ver nuestra nave. Lo que sí podemos hacer, para diferenciarnos, es pintar la nave de cualquier color y ponerle varios símbolos, entre los cuales encontraremos incluso los de GDI y la Hermandad de Nod. Por supuesto que las naves están especialmente preparadas para servir mejor al personaje que hayamos elegido. Las naves Terran poseen enormes bodegas de carga para facilitar los transportes, las naves Progen tienen más monturas para sistemas de armas y las Jenquai son más ágiles y poseen mejores sistemas. No importa si son o no avezados pilotos. De hecho, ni siquiera hace falta un joystick. Nuestra nave se controla con simples movimientos del teclado y el mouse. Una sencilla interface nos permite movernos por el espacio, seleccionar blancos para nuestro láser, o viajar a velocidad Warp. Esto último es invaluable, dadas las enormes distancias que separan los diversos planetas.

Para saltar de un sistema a otro, utilizaremos portales especiales.

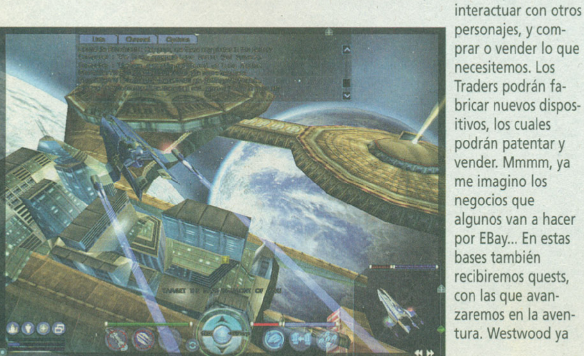
Creando nuestra propia leyenda

El juego presenta diversas situaciones de exploración, comercio, y combate. Todas las clases pueden embarcarse en cualquiera de estas actividades aunque no con el mismo nivel de éxito: por ejemplo, un explorador Jenquai tiene más posibilidades de encontrar una sonda perdida en el espacio que un guerrero Progen.

La interacción con otros jugadores es clave en este RPG. Por ejemplo, podemos establecer alianzas con otros jugadores que tengan un objetivo similar al nuestro. Al hacerlo, los miembros del grupo recibirán una bonificación especial para sus naves mientras dure esta alianza. Esto es especialmente útil si el combate no es nuestro fuerte. De hecho, nuestros niveles de habilidad en el comercio, exploración y combate se miden de manera separada. Cada vez que una de nuestras habilidades mejore, ganaremos un nivel. No es necesario ponernos a matar cualquier cosa que se nos cruce para que nuestro personaje evolucione. Claro que, si queremos mejorar en nuestra habilidad de combate, para poder mejorar la calidad de nuestras armas, no nos quedará otra alternativa que pelear, eligiendo con cuidado nuestros blancos para no perecer en el intento. También ha cambiado el modo en que morimos. Cuando nuestra nave recibe más daño del que puede soportar, quedamos a la deriva en el espacio. Originalmente, se había pensado en un sistema de deudas de experiencia. Cualquier jugador podría ayudar a otro a cambio de un poco de su experiencia. Este sistema no fue muy popular durante el período de prueba. Ahora, si nos dañan, nuestra nave quedará a la deriva por un cierto período de tiempo, hasta que nos remolquen a una base cercana, que podemos elegir previamente. La buena noticia es que no perderemos experiencia ni tampoco ninguna pieza de equipo, de modo que siempre estamos a salvo de los saqueadores que abundan en otros RPG.



Gran parte de la acción se desarrolla dentro de las estaciones espaciales. Allí podemos interactuar con otros personajes, y comprar o vender lo que necesitemos. Los Traders podrán fabricar nuevos dispositivos, los cuales podrán patentar y vender. Mmmm, ya me imagino los negocios que algunos van a hacer por EBay... En estas bases también recibiremos quests, con las que avanzaremos en la aventura. Westwood ya tiene a un grupo de gente trabajando en todas las áreas de contenido, preparando todos tipos de sorpresas para los abonados. Se sabe por ejemplo, que en un futuro cercano, las tres facciones entrarán en guerra por el dominio de la galaxia. Esto puede ser muy interesante. Si bien todo parece indicar que los poderosos Progen llevan las de ganar, el conflicto puede tener otro resultado si la contienda se hace larga, dado que reunir recursos o fabricar mejores armas no son puntos fuertes para esa facción.



Por último, Westwood está trabajando para que la mayor cantidad de gente posible se enganche con el juego. ¿La razón? Lograr una disminución en el precio del abono. Como ya saben, Uno de los principales problemas de los MMORPG es que hay que pagar una abono mensual para jugar. La mayoría de los usuarios se queja por los precios que las empresas cobran por estos juegos, que rondan los U$S 12 por mes. Muchos usuarios potenciales dejan pasar la oportunidad de jugar este tipo de juegos a causa de esta cuota mensual. Obviamente, no tendría sentido jugar a un juego de estas características si no estamos seguros de que va a haber otros jugadores con quienes interactuar. Es por eso que Westwood se propone llenar los servers con una cuota más baja. También se venden tarjetas especiales, que nos permitirán jugar por un período de tres meses, una buena noticia para aquéllos sin tarjeta de crédito. Nuestra realidad nos aleja un poco de este tipo de juego. Pero los afortunados que puedan probarlo, sin duda quedarán muy satisfechos, tengan o no experiencia con juegos de rol. Earth & Beyond tiene algo para todos.

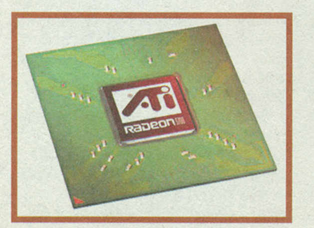
ATI RADEON 9700

¡EL MONSTRUO HA DESPERTADO!

Por Martín Erro

Por años, ATI ha caminado por detrás de Nvidia, tratando de alcanzar la perfomance y consiguiente popularidad de los productos de esta última. Pero todo tiene un final, y el rey ha sido destronado: la firma canadiense ATI ha logrado un producto sencillamente IMPRESIONANTE. Pero veamos detenidamente esta joyita...

El año pasado, ATI introdujo su tarjeta de video de segunda generación de Radeon, el modelo 8500. Obstaculizado por problemas logísticos durante su introducción al mercado, pronto comenzó a probar las fuerzas de los factores de decisión, sufriendo algunos duros embates. No obstante, el hecho seguía siendo que en el mejor de los casos, el modelo 8500 había alcanzado apenas una paridad -que era, no obstante, todo un logro- con respecto a su rival californiano. Finalmente en el otro extremo, GeForce3 demostró ser superior en la mayoría de los aspectos (principalmente, engine y perfomance). La introducción en forma apresurada de la línea TI GeForce 3, sirvió solamente para solidificar el aplomo de NVidia, dando a la compañía un poco más de tiempo en su campo de acción. Solamente algunos meses más tarde, siguió la línea TI GeForce 4, y NVidia se volvía nuevamente imparable. Hasta hoy.



El nuevo chip ATI Radeon 9700 (conocido también por su código, R 300), fue diseñado para ser explotado a full con la tecnología DirectX 9 de Microsoft. ATI renombró este proceso como VPU (Visual Processing Unit), tal vez para diferenciarla del término GPU que inventara NVidia, allá por 1999, a partir del chip GeForce 256. Este salto de la versión 8.1 a la 9.0 va a posibilitar un mejor aprovechamiento de la tecnología "Vertex Shader" implementada por NVidia desde la GeForce 3 en su línea TI , que logra una mejora espeluznante en el manejo de luces y sombras dinámicas. Pero bueno, para que Microsoft lance el DirectX 9, falta un tiempo. Veamos mientras tanto qué logra este recién llegado en juegos basados en tecnología DirectX 7 y 8.

El rey ha muerto. ¡Que viva el rey!

Radeon 9700 logra resultados nunca antes vistos (incluso comparados con los que entrega la GeForce 4 TI 4600) en el proceso de juegos con tecnología DirectX 7, 8 y 8.1

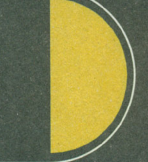
Provista de un bus AGP 8X, dispone de una tasa de transferencia de 2 GB, evitando un futuro cuello de botella en la implementación del engine "Vertex Shaders", y duplicando la tasa de los AGP 4X (1 GB). A esto hay que sumarle 256 bits y 128 MB de memoria DDR2 (nuevo standard en memoria), pudiendo expandirse a 256 MB.

La versión de Vertex Shaders 2.0, posibilita la real programación de los efectos a lograr con nuestra placa, tan útil para aquellos diseñadores o trabajadores visuales en general, pues ahora incluye un control de flujo real. Vamos a poder darle hasta 1024 instrucciones en saltos ,"loops" o procedimientos de elaborado simples. ATI además nos cuenta acerca de la tecnología aplicada, que ellos llamaron "Smoothvision", que no es ni más ni menos que un filtro anti-aliasing y anisotrópico. El filtro anisotrópico permite una gran mejora en la calidad de texturas en las superficies que están en un ángulo mayor que el espectador, por ejemplo, un túnel largo. Y el anti-aliasing es otro filtro que elimina los "serruchos" en las imágenes dia gonales o curvas. Este es un gran paso en la ventaja que tomó ATI con respecto a NVidia, ya que esta trabaja con muestras trilineares, que le cuestan el doble de ancho de banda de la memoria. En cambio, la Radeon 9700 trabaja con un ajuste dinámico en muestras bilineares y trilineares, logrando mejor efecto y a un menor "costo" en memoria.

El chip Radeon 9700 contiene de 100 a 110 millones de transistores (40 millones más que la GeForce 4 TI), y el doble de "Vertex Shaders" y cañones de pixeles. Si a todo esto le sumamos un mejor aprovechamiento del filtrado Gamma, no quedan dudas del resultado final O sea que en gráficos simples texturizados, la ATI Radeon 9700 responde el doble de rápido que la GeForce 4 TI y en los multi-texturizados, según pruebas realizadas, tienen igual respuesta. Si a todo esto le sumamos el avance que ha tenido ATI en memorias DDR2, creo que no cabe duda que a la gente de NVidia deberá trabajar duro y no dormirse en los laureles, si quiere retener la primacía en el mercado de las placas aceleradoras de gráficos.



TRUCOS



TRUCOS CALIENTES PARA QUE LOS MALOS NO LOS DEJEN SIN DIENTES

ACCION / ARCADES



ALIENS VS. PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

Cuando se encuentren en el juego, presionen [Enter], luego tipeen alguno de los siguientes códigos, y finalmente, presionen [Enter] nuevamente, para activar la correspondiente función. Si ingresaron correctamente el código, escucharán un sonido característico.
Nota: Hay un espacio entre "<cheat>" y la porción remanente de cada código.
<cheat> mpcanthurtme - Modo invencible
<cheat> mpschuckit - Todas las armas y municiones
<cheat> mpbunker - Munición infinita
<cheat> mpsmithy - Escudo al máximo
<cheat> mpkohler - Munición al máximo
<cheat> mpdoctordoctor [número] - Llenar la energía al número indicado
<cheat> mpbeamme - Teletransportarse al inicio del nivel
<cheat> mpicu - Vista en tercera persona

THE THING

Trailer escondido
Esperar un minuto en el menú principal para ver el trailer para televisión, sin cortes.



Códigos
Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el registro de Windows, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del sistema. Iniciar *Regedit* y seleccionar la opción *"Registry / Export Registry File"* para crear una copia de seguridad del mismo.
Dirigirse a la siguiente entrada:

HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0

Crear una cadena de valores binarios seleccionando *"Edición / Nuevo / Valor Binario"*. Nombrarlo:
PlayerInvulnerable - Modo Dios
NPCInvulnerable - Modo Dios para los miembros de nuestro equipo
FullWeaponEquip - Todas las armas

Luego presionar [Enter]. Hacer click derecho con el mouse sobre el archivo creado, y seleccionar "Modificar", luego tipear 1 en el campo "Información de valor", y presionar [Enter]. Salir y salvar el registro modificado.
Nota: Reemplazar los 1 con 0 para desactivar los códigos

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



Iniciar el juego con los siguientes parámetros (para ello, pueden editar las propiedades del acceso directo del juego, haciendo click derecho sobre el icono, y luego seleccionando Propiedades):
+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
Iniciar el juego y presionar [~] para activar la consola. Luego ingresar el código deseado.
dog - Modo Dios
fullheal - Energía al máximo
wuss - Todas las armas y municiones
notarget - Invisibilidad
tele [x y z coordenadas] - Teletransportarse a las coordenadas ingresadas
kill - Suicidarse

ESTRATEGICOS

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Presionar [Enter] durante el juego, tipear el código y confirmar con [Enter].
whosyourdaddy - Invencibilidad y matar de un golpe
Iseedeadpeople - Mapa descubierto
allyourbasearebelongtous - Victoria instantánea
somebodysetusupthebomb - Derrota instantánea
greedisgood <número> - Oro y madera
warpten - Construcciones aceleradas
whoisjohngalt - Upgrades acelerados
thereisnospoon - Maná ilimitado
motherland <raza> <nivel> - Seleccionar nivel

BEACH LIFE

costa del dosh - Dinero ilimitado
quick quick quick! - Construcciones aceleradas
all buildings - Destrabar todos los edificios
Presionar [Alt] + [Shift] + [$] para obtener $5000

MEDIEVAL: TOTAL WAR

En el mapa de campaña, ingresar alguno de los siguientes códigos.
.deadringer. - 1000000 florines
.badgerbunny. - Todas las unidades y edificios destrabados
.matteosartori. - Mapa descubierto
.worksundays. - Construcciones aceleradas
.conan. - Jugar como los rebeldes

WINDOWS 98: MANTENIMIENTO

¡MANTENIÉNDOLO VIVO!

Por Martín Erro

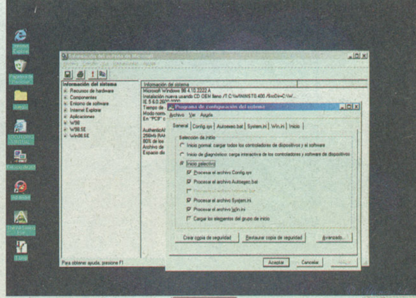
¡Ay, queridos usuarios de Windows 98! ¡Cuántas pantallas azules hemos sufrido en esta vida! ¡Cuántos cuelgues! ¡Cuántas angustias podrían haberse evitado con un mantenimiento constante y periódico de nuestro sistema operativo! ¿Ehh, cuántas?

En esta ocasión quiero contarles de qué forma podemos hacer un mantenimiento simple, pero importante, que nos va a simplificar la vida (o por lo menos, nos va a sacar algunos problemas de encima). Pero pongamos manos a la obra.

Lo primero que vamos a hacer, es ir a Inicio/ Programas/ Accesorios/ Herramientas del Sistema/ Información del Sistema. Una vez allí, se va a abrir una ventana. En la misma, buscamos Herramientas/ Programa de Configuración del Sistema. Aquí encontraremos diferentes solapas. Empecemos por Inicio.

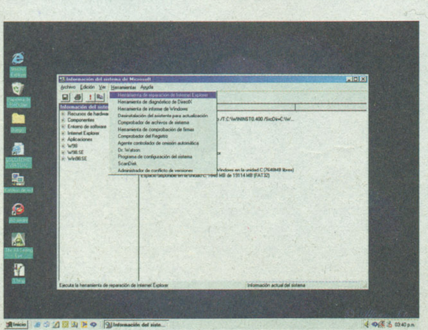
Allí encontramos todos los programas que se cargan cuando iniciamos Windows (por ejemplo, ICQ, Messenger, etc.). Mi opinión es que lo mejor es que el inicio sea lo más liviano posible, porque cada programita que se carga nos consume memoria, poca o mucha, pero si son muchos los programas, la resta puede ser importante. Y esto lo podemos ver mejor si hacemos click con el botón derecho sobre Mi PC/ Propiedades/ Rendimiento, en la parte donde dice Recursos del Sistema, hay un porcentaje. Esto nos indica la cantidad de memoria que nos queda libre para operar nuestros programas, y cuanto mayor sea, la misma, mejor. Volviendo adonde estábamos (en el Programa de Configuración del Sistema), allí lo único que dejaremos cliqueado será:

SystemTray: Systry.exe
SchedullingAgent: mstask.exe



Y también aquellos archivos que tengan como referencia a nuestro antivirus, y/o nuestra placa de sonido. Luego haremos clic en Aplicar y en Aceptar. La PC nos va a pedir reiniciar, aceptamos.

Una vez que reinició, volvemos a Información del Sistema. Y si disponemos de Internet Explorer 5.5 o superior, vamos a Herramientas/ Herramientas de Reparación de Internet Explorer, y allí hacemos clic en reparar, donde después del proceso nos pedirá reiniciar. Hagámoslo.



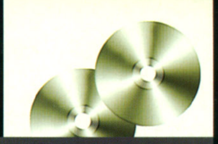
Luego, vamos a Inicio/ Programas/ Accesorios/ Herramientas del sistema/ Liberador de espacio en Disco. Elegimos la unidad de nuestro disco rígido (en el caso de que estuviera particionado, o que tuviéramos dos discos rígidos, deberemos hacerlo una vez por cada unidad). Esta herramienta nos informará acerca del espacio ocupado por archivos temporales, archivos en la papelera, etc. Le damos aceptar, y esto nos puede quitar un peso importante.

Ahora le toca el turno de ejecución a Scandisk (Inicio/ Programas/ Accesorios/ Herramientas del sistema/ Scandisk). Aquí conviene que le demos la opción completa, y con el tilde en reparar errores automáticamente. Es importante que cerremos todos los programas (inclusive el antivirus) antes de comenzar este proceso. Puede que nos tarde un par de horas o más, dependiendo del tamaño de nuestro rígido y los errores que vaya encontrando.

Finalizado este último proceso, iremos al desfragmentador del disco (Inicio/ Programas/ Accesorios/ Herramientas del sistema/ Desfragmentador de Disco), elegimos la unidad del disco, y aceptamos. Esto también llevará su tiempo, pero es necesario, pues optimizará los archivos del sistema, juntando nuestra información por un lado y los sectores libres por el otro, subsanado los "baches" que se forman cuando desinstalamos programas (es preciso cerrar todas las aplicaciones aquí también, antes de dar comienzo al Desfragmentador de Disco).

Bueno, hasta aquí hemos hecho un buen mantenimiento que nuestro sistema agradecerá. Lo que aconsejo, es hacer todo este proceso una vez al mes, y después me cuentan que tal anduvo.

DISCBLASTER



Todo lo necesario para la duplicación de CDs.

Accesorios & Insumos

- Duplicadoras de CDs
- Auto Cargadores
- CDR Drives
- CD Virgenes
- Impresoras de CD
- Etiquetas de CD



Sistemas Stand Alone



Sistemas de Duplicación de DVD



Sistemas Automáticos

Impresión de CD y DVD

Atención a consultas de distribuidores

Hablamos Español - Falamos Portugués - Speaking English

DiscBlaster Int'l Corp.
10803 NW 29th Street
Miami, Florida, 33172

www.discblaster.net
Tel: (305) 468.0200
Fax: (305) 468.0201



cdmarketonline.com.ar







0810 • 333 • GAME

Lavalle 523 (C1055AAN) Capital 4393-2688 - Av. Córdoba 1170 (C1047AAK) Capital 4375-1464
Florida 537 G. Jardín PB L381 (C1005AAJ) Capital 4327-4263
Cabildo 2230 G. Las Vegas L11 (C1428AAQ) Capital 4781-5291

www.cdmarketonline.com.ar


XTREME
CD
LOS ULTIMOS PATCHES
16 NOTAS EXCLUSIVAS DEL XCD
NUMERO 54
HITMAN 2: SILENT ASSASIN
NO ONE LIVES FOREVER
BATTLEFIELD 1942
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 54 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUPEXE" que se encuentra en la raiz del CD.
ADEMAS: Versiones completas y shareware de BLIP&BLOP ELASTOMANIA, SOLDAT
UNREAL TOURNAMENT 2003
Accion 3D en un demo imperdible

PROMEDIO
88%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Strategy First
INTERNET: www.disciples2.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 233 con 200 MBs de espacio en el disco rígido, 32MB RAM, 8MB Video RAM, CD-ROM 8x, Mouse, Placa de sonido y DirectX 7.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet o LAN hasta 4 jugadores.

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

EL REGRESO DE UN TÍTULO QUE NOS SORPRENDIÓ EN SU TIEMPO, Y QUE VOLVERÁ A HACERLO A LO GRANDE.

Por Alejandro Nigro

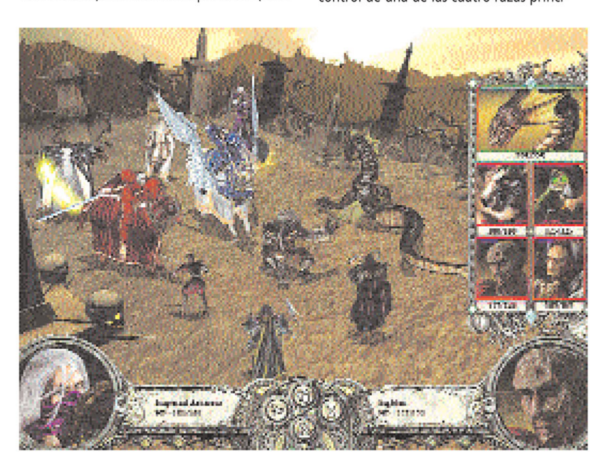
Diez largos años pasaron desde la sangrienta guerra que sembró la devastación y el caos sobre las tierras de Nevendaar, donde la alianza entre el imperio de los humanos y los clanes de las montañas pudo derrotar a las hordas infernales, y de este modo reestablecer la paz. Pero la sombra del mal nunca desaparece por completo, y acompañada por una profecía que predice la llegada de Ragnarock -el fin del mundo-, volverá a azotar al planeta una vez más.

Los amantes del género recordarán al primer Disciples que puso pie en estas tierras alrededor de 1999, un juego de estrategia por turnos ambientado en un mundo fantástico, con un aire al legendario Heroes of Might & Magic. En él, formábamos ejércitos que recorrían el mapa bajo el liderazgo de un héroe, enfrentando todo tipo de criaturas hostiles, acumulando experiencia (siempre y cuando salieran victoriosos de las batallas), y haciendose más fuertes, con el propósito de conquistar otros reinos, defender los nuestros, o explorar ruinas abandonadas en busca de tesoros y objetos perdidos. A pesar de su similitud con los juegos de la afamada saga de New World Computing, pudo sobrellevar la competencia y arrastrar una gran cantidad de fanáticos, que al poco tiempo ya estaban pidiendo más...

Después de unos cuantos cambios de fecha para el lanzamiento del segundo título, la gente de Strategy First decidió que ya era hora de su aparición: la secuela se hizo desear, pero la espera ha valido la pena.

Nuevas escaramuzas entre el bien y el mal

Disciples II: Dark Prophecy (D2DP) transcurre en las tierras mágicas de Nevendaar, diez años después de la trágica batalla que se desencadenó en Disciples. En esta ocasión, tendremos que volver a tomar el control de una de las cuatro razas principales de la historia, que nos guiará a lo largo de los siete capítulos que la componen, narrándonos los acontecimientos desde cuatro puntos de vista diferentes.



Podremos sembrar el terror y la destrucción con las hordas de los no-muertos, aplacar nuestra sed de venganza con la legión de los demonios, o ponernos la armadura de paladín para defender nuestras tierras del mal, junto al imperio de los humanos y los clanes de las montañas. Cada una de estas razas, además de presentar características de juego diferentes, poseen unidades y estructuras únicas. Los no-muertos se especializan en el uso de la magia negra, y están formados por ejércitos de guerreros zombis, espectros, nigromantes, vampiros, dragones resucitados, y hasta hombres lobo, que serán inmunes al daño físico. Los clanes de las montañas, comparados con los demás, tienen tropas mucho más resistentes, compuestas por enanos y gigantes de todas las profesiones. En cambio los demonios, además de tener un gran poder mágico, cuentan con todo tipo de criaturas infernales tan fuertes como resistentes, pero a su vez mucho más costosas. En cuanto a los humanos, como suele suceder en casi todos los juegos, son los más equilibrados, y por ende los más fáciles de utilizar. Pero por supuesto, estas no son las unicas criaturas que habitan este mundo, ya que a lo largo de nuestra épica aventura nos encontraremos con otras razas que podrán estar dispuestas a ayudarnos, o bien declararnos la guerra, siempre y cuando no se exterminen primero entre ellas. No faltarán las clásicas tribus de orcos y goblins, como tampoco las ciudades de los sabios elfos. También habrá grupos de tritones acompañados por terribles bestias marinas, que dificultarán nuestros viajes en barco, y todo tipo de animales salvajes dispuestos a utilizarnos como plato principal en la cena, sin dejar de mencionar a los míticos dragones, que serán el desafio de todo aventurero.

Además del modo campaña y el infaltable modo multiplayer, digno de todo estratégico que se precie, el juego nos trae un editor de lo más completo, el cual es realmente sencillo de utilizar, y en el que podremos crear

desde un simple escenario hasta una campaña entera.

La terrible guerra recién comienza...

La dinámica del juego sigue siendo prácticamente la misma que la de su predecesor, manteniendo el sistema por turnos que éste presentaba. Comenzamos en un mapa que se encuentra en su mayor parte cubierto, y en el que sólo vemos nuestra posición inicial, y a medida que exploremos el mapa, iremos descubriendo nuevas zonas. Nuestro reino, al igual que todos los demás, tiene una capital, la cual es de vital importancia, ya que si alguien llegara a conquistarla perderíamos la partida. En ella podemos construir estructuras que nos habilitarán unidades nuevas y más avanzadas, así como también investigar hechizos globales para su posterior uso.

Hay que tener en cuenta nuestro dominio del territorio - que está marcado con un color diferente para cada raza-, porque a medida que pasen los turnos se irá expandiendo desde las ciudades conquistadas hacia el resto del mapa, brindándonos de forma automática los recursos que se encuentren dentro del mismo. Otra forma de apurar este proceso es enviando criaturas "planta báculos" por así llamarlas, que convierten pequeños parcelas de terreno en propiedad nuestra. Estos recursos se dividen en cinco, cuatro que solo serán de utilidad para la magia, y uno imprescindible para reclutar unidades y construir estructuras: el tan preciado oro.

Los héroes y las unidades básicas pueden ser creadas en cualquiera de las ciudades que controlemos, y servirán de defensa para las mismas ante un intento de invasión, pero a dichas unidades no se les permitirá moverse por el mapa a menos que estén bajo el liderazgo de un héroe y sólo podrán separarse de él al llegar a otra ciudad.

Los héroes son los únicos que pueden transportar objetos, y utilizarlos siempre y cuando se encuentren capacitados para hacerlo, por ejemplo, si uno posee la habilidad "conocimiento de artefactos", y carece de "sabiduría arcana" podrá utilizar espadas, escudos, anillos, etc., pero no se le permitirá la utilización de pergaminos mágicos. Durante nuestro viaje siempre encontraremos algun grupo de criaturas neutrales merodeando por la zona, a las que podremos repartirles patadas en el trasero a cambio de unos sabrosos puntos de experiencia o algún que otro objeto valioso; éste es un proceso que tendremos que efectuar repetidas veces antes de enfrentarnos al clásico "malo de turno", si queremos salir enteros de la batalla. Todos los héroes y unidades -incluyendo a los de nuestros oponentes- ganan experiencia a través de los combates, los cuales se desarrollan en una pantalla aparte, en la que las unidades atacan al objetivo seleccionado sin desplazarse por el escenario, y se van turnando en un orden determinado según sus puntos de iniciativa (como suele suceder en los típicos RPG de consola). Pero dependiendo de las estructuras edificadas en nuestra capital, las unidades evolucionan de forma diferente a través de los niveles de experiencia. Por ejemplo, si con los humanos decidimos construir una iglesia en lugar de un monasterio, al subir un nivel nuestros acólitos se convertirán en clérigos en lugar de sacerdotes, dando lugar a una nueva bifurcación dentro del árbol tecnológico. Esto implica tomar decisiones estratégicas a la hora de formar nuestro ejército, ya que las estructuras no podrán ser remplazadas una vez construidas.



Una de las mejoras más importantes del juego con respecto al anterior título reside en el aspecto gráfico, el que a pesar de no contar con un entorno 3D, posee un diseño de lo más atractivo. Cada detalle está muy bien cuidado, desde el agua que fluye por los ríos y cascadas hasta los pájaros que sobrevuelan el mapa, sin mencionar el módulo de combate, en el que los escenarios y las unidades nos sorprenderán por su gran calidad. La música tampoco se queda atrás, brindándonos unas melodías muy estimulantes que acompañan el juego a la perfección, y por si la banda de sonido no nos llegara a complacer, tenemos la opción de insertar nuestros MP3 favoritos. Esto, sumado a la increíble jugabilidad que posee D2DP, hace que este juego sea un excelente e infaltable título para todo amante de los juegos de estrategia por turnos.



XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de estrategia por turnos, ambientado en un mundo fantástico que resembla al famoso Heroes of Might & Magic.

LO QUE SI: La jugabilidad. Los gráficos, la música, el diseño de las unidades y las batallas. La I.A. El modo campaña, el multiplayer y el editor.

LO QUE NO: No podemos personalizar la creación de nuestro héroe. A veces las unidades no se distinguen con claridad en el mapa. Pasarse noches enteras despierto intentando autoconvencernos con la frasecita "un turno más y me voy a dormir".

88%

EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubisoft
INTERNET: www.ubisoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 450 con 250 MB de espacio en el disco rígido, 128MB RAM, 32MB Video RAM y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

BATMAN VENGEANCE

BATMAN SE MERECÍA ALGO MEJOR

Por Antonio "Fareh" Schmidel

Una conversión que no aporta nada nuevo y deja mucho que desear... pero aún así, Batman Vengeance (BV) ofrece una ambientación completamente nueva, mucho más oscura y diferente a la historia clásica, y a sus adaptaciones al celuloide. Seguramente todos los fans del hombre murciélago van a disfrutar en cierta medida de Batman Vengeance, dado que el juego resume dicha atmósfera, como así tambien a todos los personajes de la serie animada.

Los múltiples errores

Aunque BV se encuentra perfectamente adaptado del cómic, la historia no deja de ser mediocre. El juego empieza con la clásica damisela en peligro, que deberemos rescatar de las garras del archienemigo de turno, para lo cual primero debemos pasar por una serie de obstáculos y malvivientes de menor calibre antes de enfrentarnos a él.

El juego se divide en episodios, a través de los cuales deberemos ir siguiendo el rastro a numerosos villanos, y terminar con sus maléficos planes para conquistar Ciudad Gótica, y cosas por el estilo. En fin, nada que no hayamos visto antes.

Durante el transcurso de los episodios, irán apareciendo personajes que no serán ajenos a los seguidores de la serie animada. Por ejemplo, nos enfrentaremos cara a cara con el Joker, el infame Mr. Freeze, y la bella pero letal Poison Ivy.

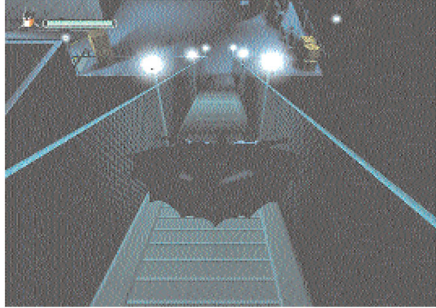
Ni bien empieza el juego, se puede apreciar el dinamismo que es necesario en un juego de este tipo, y que nos mantiene expectantes por un buen rato. El problema es que cuando empezamos a realizar las misiones propias de cada episodio, vemos como el juego se empieza a tornar cada vez más repetitivo, siempre con la misma fórmula: llegar a salvo hasta el final del episodio, para poder derrotar al archivillano correspondiente. Entonces es cuando optamos por tirar el juego en el estante más cercano, ya que sabemos lo que va a suceder de ahí hasta el final.



Sin embargo, podemos mencionar algunos puntos interesantes que BV tiene para ofrecernos, como ser la clásica ferretería "bati-victorinox", que proporciona momentos de alegría de la mano de "bati-ganchos", "batrangs" (búmerangs), y cosas por el estilo, que nos permiten avanzar a lo largo del juego y lidiar con los problemas que se nos presentan. En este aspecto, es necesario destacar la importancia de las "bati-esposas", ya que es la única forma que tenemos para lidiar con múltiples enemigos, al tumbarlos en el piso y colocárselas. Pero tenemos que saber ahorrar nuestros recursos, porque las "batiesposas" escasean a lo largo del juego, y si no disponemos de ellas, entonces tendremos que golpear malhechores constantemente, ya que una vez que lográs tumbarlos, simplemente se levantan nuevamente y vuelven a atacar.

Una de las razones principales para jugar BV, es la posibilidad de pilotear los célebres "bati" tranportes: sí, dispondremos de la opción de manejar el "Batimóvil", y de volar el "Batiplano", aunque estas escenas son muy cortas y nos dejan con un sabor amargo en la boca. Por un lado, nos quedamos con ganas de más, y por otro sentimos que podrían haberlo hecho mucho mejor, sobre todo en cuanto al "Batiplano". En la escenas de vuelo, los controles se invierten, por lo







que a más de uno (me incluyo) le causará dolor de cabeza. Encima, la mira tiene serios problemas: es de enorme tamaño, lo que dificulta apuntar a blancos pequeños, y se encuentra realizada en un color verde flúo brillante, que produce un horrible contraste con todos los escenarios, que son en su mayoría muy oscuros.

Gráficos, sonido y jugabilidad

Otro aspecto que comienza siendo positivo, pero termina transformándose en negativo, lo consituye la IA del juego, la cual si bien no es sumamente difícil de vencer, trabaja de manera tan perfecta que quita toda gracia al accionar de los enemigos. Por ejemplo, los villanos que dispongan de armas de fuego, evitarán por todos los medios el combate cuerpo a cuerpo, y aunque no puedan evitarlo, de seguro pelearán mejor de lo que nosotros podemos hacerlo. Adicionalmente, sus movimientos son muy toscos. Por otro lado, la IA de los archienemigos (los jefes finales), sube a niveles que fácilmente pueden ser considerados como excesivos por la mayoría de los jugadores: por ejemplo, tan sólo derrotar al Joker en el primer episodio puede demandar varios intentos, aún a jugadores con experiencia.

Otro punto en contra es el manejo de cámara que tiene BV: siendo éste un juego 3D en tercera persona, siempre parece colocarse a nuestro lado, de manera que nunca vemos lo que está delante. Sin embargo, contamos con un modo de vista en primera persona que puede ayudar a solucionar esos inconvenientes con la cámara, que, seguro, de no disponer de este modo en primera persona, a esta altura el juego habría terminado de quitarte la poca paciencia que te quedaba.

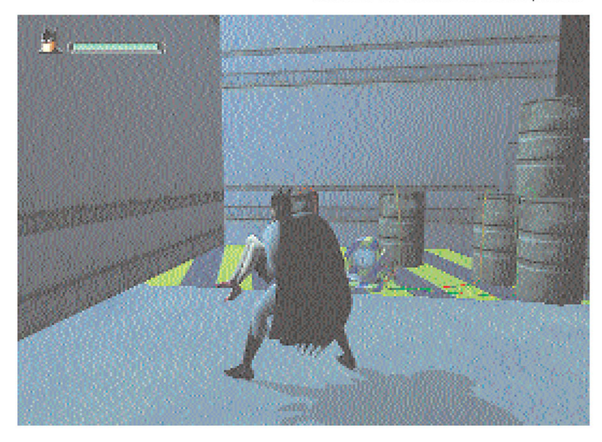
El movimiento de nuestro héroe también tiene otras complicaciones que se relacionan con el movimiento de la cámara, pero que además se refieren a la imposibilidad del hombre-murciélago de saltar sobre grandes cajas o containers, así como la negativa que recibimos por parte del fichín cuando queremos usar la baticuerda para pasar de un extremo a otro. Entonces el juego nos dice "no, si querés llegar ahí, vas a tener que dar toda la vuelta", por más que es obvio que usando la cuerda llegaríamos bien y mucho más rápido.

Los gráficos son apenas correctos. Tratándose de una licencia de esta categoría, y por más que el juego sea una conversión de la versión de Playstation 2, podrían haber tenido un poco más de desarrollo, sobre todo en el número de polígonos utilizados, ya que parece un juego de PSOne con mejores texturas. Los efectos sonoros, la música y las voces actuadas son uno de los aspectos más rescatables del juego, respetando a la perfección la atmósfera de la serie animada.

Finalmente

Si bien era lógico suponer que un juego de estas características tendería a ser repetitivo, los chicos de Ubisoft podrían haberse puesto un poco más las pilas, y brindar aunque sea una cuota de originalidad a un género en el que abundan los buenos títulos para elegir: si comparamos a BV con el reciente lanzamiento de Activision, Spiderman: The Movie, es obvio que BV resulta mucho menos atractivo que éste y, sobre todo, mucho más frustrante.

Si tan sólo la jugabilidad estuviese a la altura del sonido, o en el peor de los casos, de los gráficos, BV sería un fichín recomendable para pasar un buen rato.



XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Batman está de vuelta, en un juego basado en su serie animada.
LO QUE SI: Buen sonido. Graficos correctos y ambientación fiel a la licencia.
LO QUE NO: Gráficos flojos para la época. Movimiento de cámara irritante. Muy repetitivo. IA muy rígida.

60%
BUENO

PROMEDIO **39%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blue52 / Disney Interactive
INTERNET: www.blue52.co.uk/Games/Peter%20Pan/peterpan.htm
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: : Win 98/2000/ME, PIII 450 con 400 megas de espacio en el disco rígido, 128MB RAM, 4MB Video RAM (requiere aceleración 3D), CD-ROM 4x, Mouse 100% Microsoft compatible y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: No tiene.

PETER PAN EN EL PAÍS DE NUNCA JAMAS

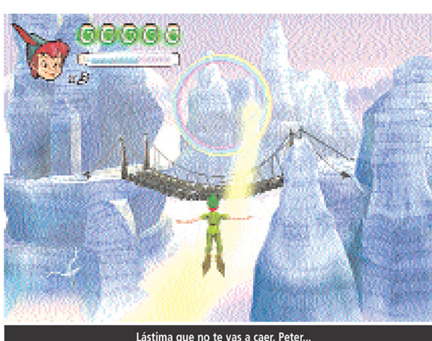
DISNEY, LOS MUERTOS QUE VOIS RECICLAÍS GOZAN DE MUY MALA SALUD

Por Peter Land

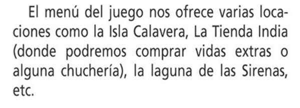
Ya no quedan tradiciones: a Peter, en vez de resucitarlo, los chicos de Disney tendrían que haberlo congelado.

Spielberg vio uno de sus primeros fracasos de la mano -o del gancho, mejor dicho- del insufrible Captain Hook. Los más viejos apenas si tenemos un vago recuerdo de haber visto la primera versión de este film animado en nuestra tierna y en vías de conflictuarse infancia. Me pregunto cuántos niños de hoy habrán ido de buena gana y entusiastas a ver la segunda parte de esta película animada. ¿Cúantos la alquilarán en video? ¿Cuántos la usarán después para grabar a Dexter arriba?

Es que el pañolenci verde de las botitas de Peter Pan huele a naftalina mal. Hoy por hoy no parece haber lugar para un personaje como este, y ni siquiera la avasalladora maquinaria de Disney podría venderle una cajita feliz a los niños de la tierra de nunca jamás. Como se la veían venir, casi con estas mismas ganas y esfuerzo llega la versión jugable para PC de este engendro volador, que llevado al mundo de los polígonos mal texturados da más miedo que la peste. Contrariamente a lo que se pueda suponer el fichín no está basado en la película, sino que toma algunas ideas (por ejemplo que Peter debe volar y vencer obstáculos con su cuchillito) y personajes para componer un puñado de niveles absolutamente aburridos.



Lástima que no te vas a caer, Peter...



El menú del juego nos ofrece varias locaciones como la Isla Calavera, La Tienda India (donde podremos comprar vidas extras o alguna chuchería), la laguna de las Sirenas, etc.

Obvamiente, tendremos que manejar a Peter que deberá ir volando por las pantalla y sólo podrá bajarse a descansar en ciertos lugares donde haya puentes de madera; claro que todo esto lo hace de una forma de lo más tosca e imprecisa. Pero lo peor de todo es que el juego incluye dos tipos de animaciones: una con los personajes todos rendereados en 3D, y otra digitalizada del nuevo film. La primera tiene unos modelos tan mal hechos que Peter Pan parece Pablito Codevilla el día de Halloween. Las otras pueden desbloquearse a medida que vayamos quemando etapas. Y hablando de quemar, esto es lo mejor que podemos hacer con este juego, porque el nivel de pixelado que ambas comparten es inexplicable. Por momentos son todas manchas que hablan, y como para colmo lo hacen en gallego y con algunos nombres cambiados, dentro de algunos años se estarán escribiendo todavía extensos tratados sobre los trastornos psíquicos que este programa habrá ocasionado en los indefensos niñacos que lo hayan jugado, seguramente por descuido y negligencia de sus padres.

En pocas palabras: Peter, nunca jamás.



El Captain Hook, uno de los malos más patéticos de Disney.

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Calzas verdes y una plumita en el gorro...

LO QUE SI: Wendy no está tan mal, Campanita ya es para los más depravados.

LO QUE NO: Aburre antes de que se termina de instalar.

39%
MUY MALO

PROMEDIO
39%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Novalogic
INTERNET: www.novalogic.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233Mhz, 64Mb RAM, placa de video de 2 MB
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP vía Internet o LAN.

DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

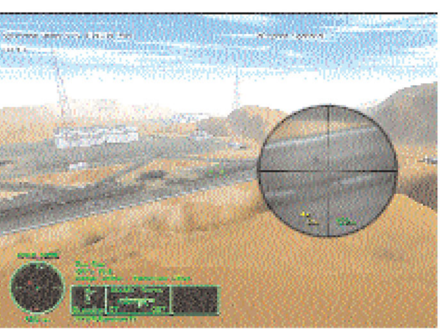
OSAMA BIN LADEN ATACA DE NUEVO

Por Sebastián Riveros

Todas las noches, me arrodillo frente a mi cama y rezo. Rezo para que baje el dólar. Rezó por la paz mundial. Y rezo para que Novalogic se ponga las pilas con los juegos que saca. La salida al mercado de Delta Force: Task Force Dagger simboliza el comienzo de mi vida como ateo.

Me gustan las hamburguesas. Cuando era chico, siempre quería ir a comer hamburguesas a esos lugares que Uds. ya conocen. Pero mi mamá no me llevaba. Decía que ella podía prepararlas en casa y le salían igual. Pero por más que intentó, nunca fue lo mismo. Eso es lo que le pasa a Novalogic. Desarrollaron engines y tecnologías que no prosperaron, y las meten en todos los juegos que pueden. Pero no son como el engine de Quake III o el Lith, ni nada que se le parezca. Señores de Novalogic: disculpen si hiero la sensibilidad de alguno de ustedes, pero el engine de Land Warrior ya tuvo su momento. Ese engine era medianamente presentable hace dos años, pero hoy por hoy es historia, ya fué, no va más, no sirve ¿Se entiende?

Esta vez, la Delta Force es enviada a Afganistán para apresar a los terroristas liderados por Osama bin Laden y el Mullah Omar. Durante ciertas misiones, la mano de Osama bin Laden en la creación del juego se hace evidente. Los bunkers de los afganos aparecen vacíos, como si sus secretos hubiesen sido escondidos deliberadamente. Hace mucho que juego FPS, y debo decir que hace rato que no me encuentro con escenarios tan vacíos y grises como los que nos presenta este juego. Los mencionados bunkers son sólo un ejemplo. La presentación gráfica en general es de una chatura difícil de describir. Cabe mencionar que la gente de Novalogic le tenía una fe ciega a su engine, razón por la cual no le hicieron ningún cambio. Asi es, lo que tenemos aquí es un Delta Force: Land Warrior con un simple lavado de cara. La estructura de las misiones tampoco es nada buena: la mayoría de ellas son muy repetitivas. Nuevamente, DF se aleja del realismo y termina siendo un juego del montón. Otro punto en contra son nuestros enemigos: Osama debe haber cerrado contrato en el planeta Kamino, para que le hagan un ejército de clones... todos los afganos son absolutamente idénticos. También son poco inteligentes, y nunca se transforman en una amenaza real para nosotros, a menos que nos ataquen en grandes números, cosa que sí sucede con cierta frecuencia. Por supuesto que contamos con un arsenal de alta tecnología para deshacernos de los esbirros del cruel Osama, aunque después de unos 15 minutos, vas a querer hacer cosas más entretenidas como sacar a pasear al perro, ver "Panorama Agrario" u ordenar la pieza para darle una sorpresa a mamá.





Sinceramente, no hay mucho más para decir de este título. Lo lamentable, es que Novalogic también tiene los derechos de Black Hawk Down. Es una verdadera pena, porque la película es una verdadera masa (si no la vieron, se la alquilan ¡YA!) y saber que esta gente es la encargada de crear un juego basado en esta licencia me hace temblar. El resultado final puede ser un desastre sin precedentes. Lo único que espero es que no me lo encajen a mí...

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una sucia maniobra de Osama para matarnos de aburrimiento y sacarnos plata...
LO QUE SI: No se me colgó nunca (lamentablemente).
LO QUE NO: Engine viejo, misiones aburridas, terroristas clonados.

39%
MUY MALO

ACCION/ARCADES

REVIEWS

PROMEDIO 69%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Supersonic Software / Vivendi
INTERNET: www.supersonic-software.com - www.vivendiuniversal.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 400 o AMD Athlon / Duron 400 con 400 MB de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 16MB Video RAM y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

ANTZ EXTREME RACING

Por Antonio "Fareh" Schmidel

En un último intento por terminar de explotar la licencia de Dreamworks, aparece Antz Extreme Racing, un fichín de carreras al más puro estilo Super Mario Kart, con algunas variantes que hacen que valga la pena dedicarle unas horitas y pasarla bien entre amigos.

Aunque Antz no descubre nada, nos permite meternos en la piel de los fantásticos personajes del celuloide. Así, podemos terminar el juego de una manera diferente con cada una de las hormigas de la pantalla grande, previa finalización de todas sus pruebas correspondientes, las cuales se clasifican en 5 tipos diferentes: las clásicas carreras a bordo de un vehículo como el ya mencionado Super Mario Kart; carreras a bordo de otros bichos, como ser arañas; carreras a pie; carreras cuesta abajo montados en tablas, estilo slalom; y carreras montados en abejorros.



El juego, obviamente, se encuentra ambientado en los escenarios de la taquillera Antz. Sus niveles abarcan variados ámbitos del quehacer de las hormigas: árboles, parques, aceras, túneles bajo tierra, etc., más un último nivel al parecer situado en la estratósfera.

Antz es gráficamente correcto: sin ir más lejos, satisface todo lo que podemos esperar de una conversión de este tipo, aunque llama la atención la falta de videos en todo el juego, tratándose de un juego basado en una película animada. Los sonidos no deslumbran, pero tampoco dejan qué desear.

El punto más fuerte de Antz es su diversión. Seguro que les va a proveer unas cuantas horas de alegría, aunque al principio resulta un tanto difícil tomarle la mano, cosa que creo constituye otro punto erróneo en el juego, ya que si bien después de jugar algunas partidas se puede ganar con cierta facilidad, es un juego que está orientado a un público un tanto más joven que el que quien suscribe esta nota, y a quienes terminar algunos niveles superiores les puede demandar largas horas de práctica.

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Carreras sobre bichos en una conversión correcta y simple.
LO QUE SI: Diversión asegurada para pasar un buen rato.
LO QUE NO: Falta de cutscenes. Un tanto difícil en niveles superiores. Se vuelve repetitivo.

69%
BUENO

ACCION/ARCADE

REVIEWS

PROMEDIO 79%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Capcom
INTERNET: www.capcom.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 233 con 500 megas de espacio en el disco rígido, 32MB RAM, 4MB Video RAM, Placa de sonido compatible con DirectX 7.0.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

MEGAMAN X 5

Por Alejandro Nigro

Desde hace años, la franquicia de Megaman (conocido como Rockman en el país del Sol Naciente), ha estado disfrutando de continuos sucesos en materia de videojuegos, contando con alrededor de treinta títulos repartidos en más de seis plataformas diferentes, que abarcan desde aventuras hasta juegos de fútbol. Esta vez, retomando el género que lo llevó a la fama, el niño metálico de Capcom vuelve a nuestra PC con la adaptación del anteúltimo título de la saga Megaman X.

Por si hay alguien que pasó toda su vida en una caja de mandarinas, y todavía no conoce la onda del robotito cabezón, les comento que desde antaño, lo que hace peculiar a la serie es su característica dinámica de juego. La idea es adquirir el arma y la habilidad de cada enemigo derrotado, las cuales nos



servirán para superar ciertos escenarios, y vencer a otros enemigos que son vulnerables ante un arma en particular. Con el pasar de los años, la serie se ha vuelto más compleja. Ya no es solamente cuestión, por ejemplo, de tener que conseguir el arma de "Fireman" para vencer de tres o cuatro golpes a "Iceman". En los más recientes títulos de la serie, en esta ocasión Megaman X5, no sólo podremos utilizar a más de un personaje, sino que también tendremos que ir en busca de una o más armaduras -dos en lo que respecta a este juego-, cuyas partes están escondidas en los diferentes escenarios, y una vez completas incrementarán nuestros poderes. Además iremos recolectando diferentes accesorios, los cuales nuestros héroes podrán equiparse, y que modificarán ciertas características, como la resistencia, la capacidad de saltar, el daño que infligen, y cosas por el estilo. Lo más interesante es que el desarrollo de la historia no es tan lineal como en los demás títulos, y por lo tanto habrá diferentes finales.

En fin, Megaman X 5 sigue siendo un juego de plataformas en 2D como todos sus antecesores, y que sin ser el colmo de la originalidad, se caracteriza por traer consigo la diversión y la jugabilidad de siempre. Así que ya saben, si les gusta el género, y si son fanas de la serie, creo que no hace falta decir nada más.

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: La adaptación para PC de la quinta entrega de la serie Megaman X.
LO QUE SI: La jugabilidad y la magia que caracteriza a todos los juegos de Megaman. La historia no lineal. Las nuevas armaduras.
LO QUE NO: La dificultad a veces resulta excesiva. No tiene animaciones. Jugarlo sin joystick puede resultar frustrante.

79%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Konami
INTERNET: www.konami.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/ME/XP, PII 350 con 250 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 16MB Video RAM y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Con 2 colchonetas.



DANCE DANCE REVOLUTION

Por Alejandro "Travolta" Nigro

Desde la aparición de los primeros arcades de Pump It Up y Dance Dance Revolution (DDR), los fichines de baile se han convertido en un furor imparable, que arrastró a multitudes de personas a un nuevo concepto en diversión. Para alegría de todos aquellos aficionados al baile que se la pasan sacándole lustre a los arcades, gastando fichas (o tarjeta) sin parar, llega a la PC el tan deseado DDR.

En pocas palabras, el juego consiste en presionar los cursores indicados en pantalla al ritmo de la música, de la manera mas precisa posible. Pero si quieren comprobar en carne propia de qué se trata esto, bastará con pegarse una vueltita por los diferentes locales de videojuegos. Lo interesante de este título, es que no se trata de una simple adaptación de la versión americana de DDR, sino que es exclusivo para PC. Por lo tanto, combina elementos de todas las versiones japonesas. Primero y principal, tendremos un total de 40 temas a elegir, y 48 personajes con los que jugar, muchos de los cuales se encontrarán ocultos esperando que un jugador dedicado los habilite, o podrán ser descargados desde internet. Por otro lado, los menús y las modalidades de juego son prácticamente las mismas de los demás títulos de la serie. Como de costumbre, podemos elegir entre single, versus y doble, además del infaltable modo workout, con el que podemos dedicarnos a quemar calorías, como si no bastara con el ejercicio que hacemos jugando de forma normal. Y para quienes sientan la sangre de John Travolta correr por sus venas, hay un modo que les permitirá jugar en un panel de seis botones, en el que habrá dos flechas diagonales adicionales a las cuatro básicas, un verdadero desafio. Si lo que queremos es convertir nuestra habitación en un salón de baile, bastará utilizar la colchoneta USB compatible con el juego, o conectar la de Playstation por medio de un adaptador. En definitiva, si son fanas de los fichines de baile, y suelen gastar las suelas de las zapatillas en las máquinas de los videojuegos, no lo piensen dos veces.



XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: La tan esperada versión de Dance Dance Revolution para PC.
LO QUE SI: La variedad de temas y personajes para elegir. La posibilidad de jugar con el panel de seis flechas. La magia que caracteriza a la serie.
LO QUE NO: Quedar en ridículo frente a otras personas. Que se cuelgue el disco rígido de tanto saltar al lado de la PC.

90%
CLASICO

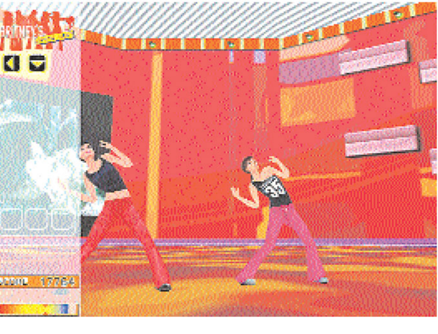
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hyperspace Cowgirls / THQ
INTERNET: www.thq.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 350 con 140 MB de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 8MB Video RAM, CD-ROM 8x, Placa de sonido y DirectX 8.0a.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible

BRITNEY'S DANCE BEAT

Por Alejandro Nigro

Sí, señoras y señores. Sigue el curro de la famosa cantante pop en el mundo de los videojuegos, y esta vez le toca el turno a nuestra PC. Les aviso que si ya tuvieron la oportunidad de jugar a la versión de Playstation 2 y no les agradó demasiado, ni se atrevan a pegarle una mirada a esta, porque ni siquiera los seguidores de Britney, y menos aún los aficionados de los fichines de baile, van a poder prenderse con un juego tan desastroso como el que nos ocupa. Como todos sabrán, en este tipo de juegos el objetivo es presionar los botones correspondientes al ritmo de la música de la manera más precisa posible, y así acumular los puntos suficientes para pasar de nivel. La idea de Britney's Dance Beat se basa en esa idea, pero con la diferencia de que en más de una ocasión, las teclas a pulsar no parecen concordar con el ritmo de la música. Para empezar, el sistema de juego es completamente diferente al de la versión para consola: podríamos decir que es un tanto similar al del conocido Dance Dance Revolution, pero compararlo sería un insulto para este último, ya que las combinaciones que tendremos que hacer son realmente simples, y muy repetitivas. Además, al igual que la versión para Playstation 2, el juego posee nada más que siete temas para bailar, dos de los cuales no son más que remixes de los otros cinco. Por si fuera poco, los gráficos son muy pobres, especialmente en lo que se refiere a los escenarios y a los movimientos de los bailarines ¡que son parecidos a los de Susana Giménez! Sin duda, un juego al que no vale la pena dedicarle ni un minuto de nuestro preciado tiempo.



XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de Baile, que no soporta ningun tipo de accesorio. De Britney Spears, que esta de adorno. Y musical que tiene cinco temas pedorros.

LO QUE SI: Los cinco temas de Britney si te gusta como cantante safan.

LO QUE NO: Todo. Todo. Todo lo demas. un asquito bah.

30%
MUY MALO

REVIEWS

PROMEDIO 40%

AVENTURAS/RPG

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blitz Games / Disney Interactive
INTERNET: www.blitzgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 266con 80 megas de espacio en el disco rígido, 32MB RAM, 16MB Video RAM, CD-ROM 4x, Placa de sonido compatible con DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

LILO & STITCH: TROUBLE IN PARADISE

Por Alejandro Nigro

Todos sabemos que, al poco tiempo de estrenarse una película de Disney, empiezan a aparecer en el mercado los diferentes productos de la misma, y uno de los más importantes es el software. Esta vez es la ocasión de Lilo & Stitch, que después de haber aparecido hace apenas unos meses en los cines de todo el país, decide pegar el salto a nuestra querida PC.

En este caso, se trata de un juego de platafomas en 3D - tambien encontraremos el Activity Center, etc. etc. etc. -, en el que tedremos que utilizar tanto a Lilo, la nenita hawaiana como al horrible (pero encantador) bichejo de Stitch para atravesar los diferentes niveles en los que se desarrolla la historia.

Para ello, habrá que esquivar obstáculos, derribar algún que otro enemigo, y saltar sobre plataformas suspendidas evitando caerse, mientras que recolectamos diversos items a lo largo del escenario. Pero el problema es que, lo vean por donde lo vean, es una pésima realización, que además de presentar unos gráficos muy pobres comparados con lo que estamos acostumbrados a ver en el mercado, es prácticamente injugable sobre todo si pensamos que es un producto pensado para los más pequeños de la casa.

Controlar a nuestros personajes es un dolor de cabeza, y es casi imposible calcular un salto preciso. Imagínense lo frustrante que es saltar de una plataforma suspendida a la otra sin caer al vacío, o entre troncos flotantes que se encuentran en constante movimiento, y cosas por el estilo, que por si fuera poco abundan en este género de juegos. Ni hablar de la tortura que es enfrentarse a los clásicos enemigos de pantalla, porque también la dificultad se nos pone en contra, y más de una vez se zarpa.

Lo peor de todo, es que este título no es más que la versión de Playstation adaptada para PC. No solamente presenta las mismas fallas, sino que hasta los comandos en pantalla figuran como los botones del pad de esta consola. Ni siquiera se tomaron la molestia de reemplazarlos, una verdadera verguenza.

¿Qué más les puedo decir? Lo único rescatable son las animaciones, que como de costumbre en los juegos de Disney, están sacadas directamente de la película.

Pero si tienen dos dedos de frente, ni se molesten en echarle un vistazo a la caja, y mejor búsquense otra cosa.

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una mala adaptación para PC del juego de Lilo & Stitch de Playstation.
LO QUE SI: Las cutscenes de la película, que además están en formato .mpeg.
LO QUE NO: Los gráficos, el sonido, los escenarios y la jugabilidad. Los saltos nos sacan de las casillas.

40%
MALO

REVIEWS

PROMEDIO 40%

ACCION/ARCADE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Creatures Lab / Infogrames
INTERNET: www.creatureslab.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 400 con 120 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 8MB Video RAM, CD-ROM 4X, Placa de sonido y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Unicamente LAN hasta 4 jugadores.

PACMAN ALL STARS

Por Alejandro Nigro

Dentro de la industria de los juegos retro, la franquicia de Pacman es una de las que logró pasar por la mayor cantidad de plataformas, con una variedad de géneros diferentes que abarca desde puzzles hasta aventuras. Pero esto no se termina aquí, porque la gente de Creatures Lab decidió afanar de lo lindo con este nuevo juego de Pacman, el cual es realmente innecesario, y al que, de no ser porque tiene la licencia de la regordeta mascota de Namco, nadie le prestaría ni la mas mínima atención. La dinámica del juego es de lo más simple: se trata de en una competencia entre cuatro jugadores, la cual tiene lugar dentro de un campo de juego en 3D cubierto por las clásicas bolitas amarillas que a Pacman tanto le gusta comer. Cada jugador tendrá que hacer lo posible para recolectar la mayor cantidad de pelotitas si quiere ganar la competencia, al mismo tiempo que esquiva los clásicos fantasmitas molestos de siempre. Eso es todo, tan simple y monótono que hasta a un niño que lo juegue apenas unos minutos va a resultarle aburrido. Lo peor de todo es que la IA del juego es un desastre, a tal punto que los oponentes van a corretear como bobos por el escenario, y vamos a poder ganar la competencia hasta sin mirar la pantalla. Así que, si se atreven, habrá un total de seis escenarios en los cuales competir, divididos a su vez en cuatro niveles cada uno, en los que podrán jugar solos o con hasta tres amigos. En fin ¿Qué les puedo decir? La verdad, me parece aberrante que sigan usando una licencia tan famosa como la de Pacman sólo para sacar unos mangos con juegos tan insulsos como este.

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Otro choreo redondo. Piu Piu Piu...
LO QUE SI: Encontrarse en la calle con el programador y hacerle comer el CD.
LO QUE NO: La diversion. La jugabilidad. La emocion. La variedad y la tecnologia no incluida en esta bosta para que sea minimamente potable. Un Asco.

40%
MALO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Spellbound / Strategy First / Monte Cristo Multimedia
INTERNET: www.montecristogames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 300 con 600 MB de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 16MB Video RAM, CD-ROM 4x, Placa de sonido y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet o LAN hasta 4 jugadores.

PROMEDIO 72%

AIRLINE TYCOON EVOLUTION

Por Alejandro Nigro

Hace un tiempo, pudimos disfrutar de un muy buen título de la serie Tycoon, que nos permitía controlar el destino de nuestra propia compañía aérea. Ahora, la gente de Spellbound ha decidido relanzar el juego bajo el nombre de Airline Tycoon Evolution, esta vez con una cuantas innovaciones que nos permiten un cuidado mucho más profundo de la compañía aérea, y con elementos que están principalmente pensados para Internet.

Tendremos que manejar los itinerarios y horarios de vuelo, el mantenimiento de nuestros aviones, los entretenimientos a bordo, la moral, la eficiencia y los salarios de nuestros empleados, entre muchísimas otras cosas. Para ello, contaremos con 16 misiones nuevas, en las que poner a prueba nuestra capacidad para llevar adelante una compañía aérea. Pero cuidado, porque en este ámbito competitivo habrá que tener los ojos bien abiertos para evitar el sabotaje de nuestra compañía. Para ello, tendremos que hacer de toda una gama de recursos tecnológicos, como cámaras ocultas, monitores, puertas de seguridad, rayos infrarrojos, y cosas por el estilo. Pero lo más interesante de todo, que en realidad es la idea principal de este juego, es poder armar a gusto nuestros propios aviones entre una gran variedad de combinaciones y componentes, para luego subirlos a Internet y competir con jugadores de todo el globo. Un juego de lo más atractivo, que es una opción infaltable para quienes hayan disfrutado de la versión anterior.

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una version mejorada de un Tycoon bastante decente. Aunque solo recomendable si no tenes el anterior.
LO QUE SI: Mejoras en la estrategia que lo hacen más desafiante.
LO QUE NO: Como producto en si, es medio un choreo.

72% MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Holistic Design / Take Two Interactive
INTERNET: www.take2games.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 300 con 300 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 16MB Video RAM, Placa de sonido compatible con Directsound y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

PROMEDIO 58%

MALL TYCOON

Por Alejandro Nigro

Desde el año pasado venimos recibiendo una intensa lluvia de títulos de la saga Tycoon, pero lamentablemente, la mayoría de ellos carecieron de la calidad y diversión con las que contó Rollercoaster Tycoon, y muchos cayeron en la categoría de los mediocres. La historia continúa, dándole la bienvenida al pozo a esta última entrega de la saga.

Esta vez estaremos a cargo de un shopping, y como de costumbre, el objetivo principal del juego será recaudar dinero, así que tendremos que hacer todo lo posible para satisfacer las necesidades de nuestros clientes, ya que serán nuestra única fuente de ingresos. Comenzamos por la construcción de paredes y pisos, para dar luego ubicación a los diferentes locales y decoraciones. Una vez construidos los locales, debemos decidir a qué negocio se dedicará cada uno de ellos, y contratar el personal adecuado para el mantenimiento del shopping. Después de fijar el costo del alquiler de cada tienda, el precio de sus respectivos productos, y el porcentaje de ganancia de las ventas, no quedará mas que abrir nuestras puertas al público. Aquí es prácticamente donde empezamos a notar que no sólo podemos estafar de forma alevosa a las tiendas con los alquileres y las ganacias, sino que cuanto más grande sea un local, más ventas realizará, sin dar una razón justa; simplemente cuantos más locales construyamos, más gente vendrá a nuestro shopping. Realmente lamentable. Para variar, el apartado visual no compensa en absoluto, ya que a pesar de que las animaciones son agradables, los gráficos son de muy baja calidad: es sorprendente que requieran una placa de 16MB como mínimo. Una idea desperdiciada, que podría haber dado resultados mucho más interesantes.



XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de un shopping que no tiene nada que ver con los de Argetina porque la gente entra y compra!
LO QUE SI: Una buena idea, pero poco aprovechada.
LO QUE NO: Estrategicamente es un desastre.

58% REGULAR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Amazing Games/ Infogrames
INTERNET: www.us.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, P2 400 con 850 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, 4MB Video RAM, Placa de sonido compatible con Directsound.
SOPORTE MULTIPLAYER: ¿Para que?

HERO X

Por Facundo Mounes

De vez en cuando, uno se topa con juegos de esa clase de la que nadie se imagina por qué motivo fueron programados. Este es el caso de Hero X, un juego de esos feos con ganas, que no vale la pena ni molestarse en ver.

En este fiasco, encarnamos la vida de un patético superhéroe, que acaba de graduarse de sidekick, y es asignado para ser el héroe local de un pequeño poblado que es acosado continuamente por el crimen.

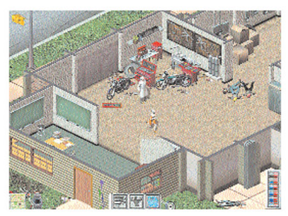
El juego es una especie de Diablo en un mundo de superhéroes, pero decir esto es un insulto para ese maravilloso juego. Nada de cosas complicadas como habilidades nuevas, inventarios y cosas por el estilo, sólo meta palo y a la bolsa.

Los gráficos se quedaron en el tiempo, pero lo peor son los dibujos dignos de un preescolar que pretenden ambientarnos en la soporífera historia. Hechos en forma de historieta, los dibujos de estos héroes fácilmente pueden inducir al vómito si somos muy impresionables.

El juego comienza con la creación de nuestro personaje, al que le podemos elegir tres superpoderes, desde la supervelocidad, hasta la habilidad de leer mentes, que no sirve absolutamente para nada, ya que aparentemente todos los enemigos son unos descerebrados importados de Resident Evil.

Hero X se desarrolla en la clásica perspectiva isométrica, y se reduce a la aburrida repetición de perseguir maleantes, pegarles mucho, esperar a que se nos recuperen los superpoderes, y así todo el tiempo, aburrido y tedioso.

Los superpoderes tienen que ser activados en el momento que los necesitemos, y se agotan al poco tiempo. Se recuperan junto con la salud mientras no estamos en batalla. Para derrotar a los enemigos, aparte de los superpoderes, contamos con la gran cantidad de 2 (¡dos!) puñetazo y una patada, y, muy de vez en cuando, podemos utilizar algo del escenario como proyectil.



El sonido es de última, y colabora a que sea un juego más horrible todavía. Así que si tu sueño es ser un super héroe, este juego lo hace pedazos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una porquería con superhéroes mal dibujados.
LO QUE SI: ¡Nada, por Dios!

LO QUE NO: Los gráficos, la jugabilidad, la historia, en fin, todo.

15%
MUY MALO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Triggerlab / Mindscape
INTERNET: www.triggerlab.com - www.mindscape.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 350 con 600 MB de espacio en el disco rigido, 64MB RAM, 16MB Video RAM (requiere tarjeta de video 3D) y DirectX 8.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 69%

STEALTH COMBAT: ULTIMATE WAR

Por Diego Bournot

Stealth Combat: ultimate War (SC) es un estratégico en tiempo real, basado en el combate táctico stealth. Su complejo argumento relata una guerra en el año 2038 entre la EMA (Economic and Military Alliance), y el Gran Imperio Asiático. En esta historia, encarnaremos al agente especial Streak de la EMA, o a la comandante asiática Moon, en una carrera por resolver el conflicto antes que degenere en una guerra nuclear que devaste todo el planeta. El juego provee dos campañas, una para cada bando, las cuales se desarrollan a lo largo de 25 misiones. En ellas dispondremos de 20 vehículos de todo tipo: tanques, jeeps, helicópteros, y otros. Los mismos están equipados con todo tipo de armamento, tanto convencional como futurista, en el que se cuentan "chiches" como un cañón de plasma, un rifle Gauss y un Electro Shocker.
Gráficamente, Stealth Combat incorpora un engine denominado JARED, capaz de mover un millón de polígonos simultáneamente. Y a decir verdad, SC es un juego gráficamente muy atractivo. Los escenarios son muy detallados, con efectos de luces y sombras excelentes, y efectos climáticos que contribuyen en gran medida a generar un entorno muy creíble, con intensas nevadas en los climas fríos como el campo de entrenamiento de la comandante Moon en Mongolia, o las lluvias constantes en los escenarios en Inglaterra. El sonido es adecuado, pero nada más.
Durante las misiones, contaremos con una cantidad variable de vehículos, acorde con los objetivos a cumplir. Los mismos se pueden manejar únicamente de a uno por vez, pero es posible comandarlos al estilo clásico de los RTS o desde el interior de los mismos, a la manera de un simulador. Incluso para facilitar las cosas es posible configurar uno de los vehículos como unidad de comando, y dejar que la IA se encargue de los demás.
Como su nombre lo indica, SC enfatiza en su jugabilidad las tácticas de combate stealth. El grave problema es que este concepto torna la dificultad del juego en un desafío endiablado, que a veces puede llegar a frustrar al más paciente: por ejemplo, entrar a



una base plagada de tanques enemigos con un jeep, robar un item y salir sin ser detectado puede llegar a resultar poco menos que imposible.
En definitiva, SC es un juego interesante, con excelentes gráficos y una atractiva propuesta, aunque su excesiva dificultad y la carencia de soporte multiplayer hacen que uno se canse de él antes de tiempo.

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS futurista basado en tácticas de combate.
LO QUE SI: Gráficos. Cámaras. IA. Propuesta original e imaginativa. Sistema de combate.
LO QUE NO: Dificultad excesiva. El sonido podría ser mejor. No hay multiplayer.

69%
BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Aqua System / Summitsoft Games
INTERNET: www.quehorripilante.berp
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 95/98/2000/ME/XP, En realidad cualquier equipo que corra algún emulador de Playstation.
SOPORTE MULTIPLAYER: Ni ahí

PROMEDIO 40%

RC HELICOPTER ADVENTURE

Por Patricio Land

Desde el lejano Oriente nos llega este RC Helicopter Adventure (RCHA), y como a los japos en realidad el mundial no les interesaba, se pusieron a programar este fichín en los entretiempos, que tiene un tufillo a jueguito de consola muy fuerte.

Se ve que como era tan pedorro y no daba para que lo vendan como un juego de Play 2 o Gamecube, decidieron que salga para PC, porque seguro que alguna Anteojito nipona se los ponía de onda en un disketín. Este juego la va de helicópteros a control remoto, esa diversión que ya existía antes de la compu y las consolas, que era tan caro y que alentaba como nadie una vieja gloria de las revistas nacionales para nerds con toda la chapa (nos referimos obviamente a la gloriosa revista Lúpin). ¡Aguante!

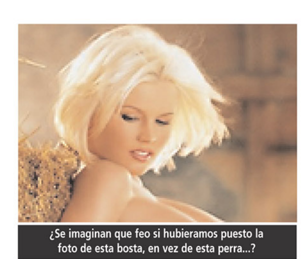
Así, como buenos amantes de los servo mecanismos, debemos ponernos frente al monitor para guiar a unos helicópteros de jueguete (idea que ya habia desarrollado la original compañía Shiny) y en vez de un radio control, usaremos el teclado o algun joystick o si tenemos suerte, un pad.

Y ahi radica el problema más grande del fichín: porque manejar estos helicópteros no es tarea fácil amigos. Por experiencia propia les aseguro que con un radio control de verdad es mucho más sencillo y se romperían menos helicopteros de juguete.

Realmente crispa los nervios sobremanera tratar de controlar los polígonos que conforman a las máquinas voladoras que nos va prestando el programa. Los gráficos y fondos están muy en la onda (recalco muy) de los juegos de consola. Unos escenarios que representan sectores de casas, con sillas, camas, computadoras, bibliotecas, mesas, armarios y hasta tomitos de mangas (recordemos que el juego es japonés), se pondrán en el camino para impedir que sea fácil, o inclusive posible, recolectar las estrellitas que deberemos conseguir para pasar de nivel (o habitaciones según se vea).

Eso si jugamos en el modo aventuras, porque la otra es acceder a bonitos escenarios de práctica que parecen dojos vacíos, donde deberemos esquivar palitos y cosas semejantes.

La esperanza de encontrar nuevos modelos de helicopteros para ir desbloqueando a medida que jugamos es el incentivo más importante para que nos pongamos a jugar aunque sea un ratito antes de desinstalarlo por completo.



¿Se imaginan que feo si hubieramos puesto la foto de esta bosta, en vez de esta perra...?

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Helicopteros a control remoto que no calientan a nadie.

LO QUE SI: Poco y nada. El desinstalador funciona joya!

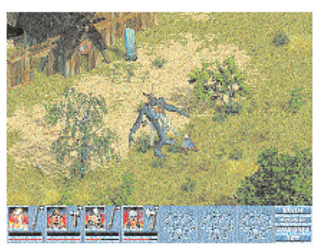
LO QUE NO: Varias cosas, entre ellas el juego en sí.

40%
MALO

VALHALLA CHRONICLES

Por Sebastián Riveros

Paradox vuelve a sorprendernos. Pero, lamentablemente, esta vez la sorpresa no es nada grata. Después de haber lanzado al mercado joyitas como Europa Universalis I y II, Paradox pretende burlarse de nosotros con este desastre llamado Valhalla Chronicles. Lejos de la jugabilidad y el diseño elegante de los juegos anteriores, Valhalla Chronicles es un fracaso total, un juego que no debería haber salido nunca a la venta. Un equipo de diseñadores y programadores sensatos hubiera matado este proyecto durante la etapa de desarrollo, pero sensatez y buen gusto son dos cosas que no vamos a encontrar en este juego. La perspectiva isométrica revela que los programadores tuvieron la intención de crear un clon de Diablo, pero el juego está plagado de errores. Por empezar, el diseño de la interface es atroz, con botones ubicados en posiciones muy incomodas y un inventario bastante chato. Los gráficos son realmente pobres y las animaciones son aún peores. Cuando nuestro héroe lucha, simplemente saca sus espada y la mueve constantemente en posición vertical hasta que su adversario cae. Y vamos a pelear bastante seguido, ya que el juego no tiene un cursor inteligente y al posarlo sobre un personaje, la opción de atacar aparece por defecto. Si no tenemos cuidado, ni siquiera los mercaderes y nuestros aliados se salvarán de la furia asesina de nuestro héroe vikingo. Los diálogos son muy elementales y no añaden nada a este juego, totalmente desprovisto de atmósfera y con una jugabilidad sinceramente paupérrima. Los mitos nórdicos no merecían ser representados por semejante momia.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Oblivion Games / Paradox
INTERNET: www.paradoxplaza.com/valhalla.asp
SOPORTE MULTIPLAYER: Mejor matarnos solos...

PROMEDIO

35%